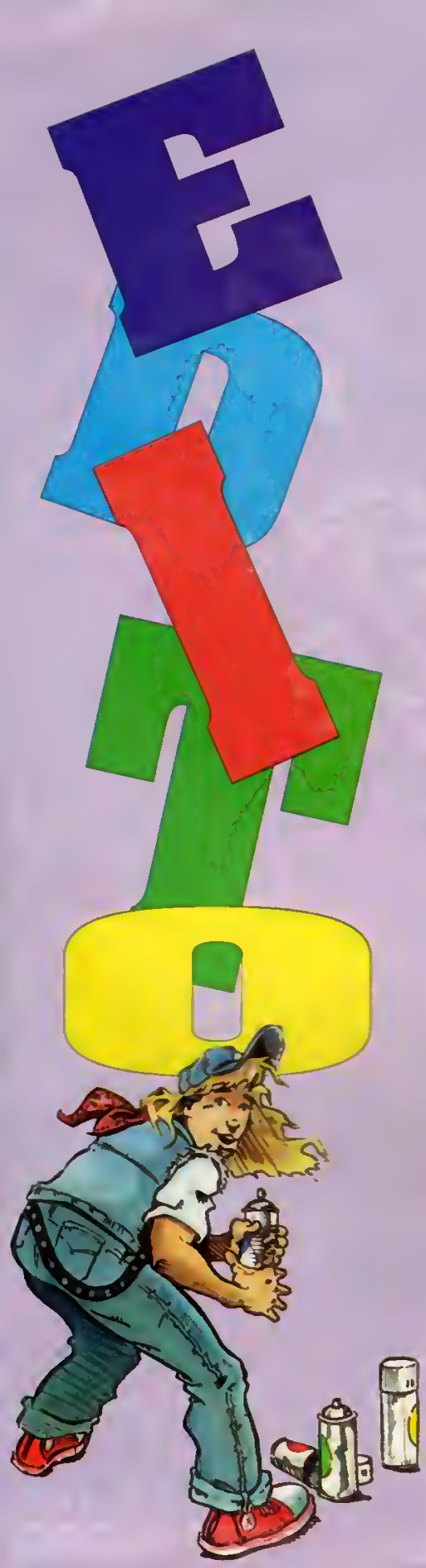
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

Courage ! les p'tits Player, dans un mois c'est les vacances : le soleil, la mer, le sable chaud, les palmiers, la grasse matinée, les devoirs de vacances... Enfin ! Pour tenir le choc d'ici là, nous vous avons concocté un *Player One* spécial Starwing, la version européenne de Starfox qui vient juste de sortir en France. Les qualités fantastiques du jeu, l'avant-garde de sa technologie et le plaisir incomparable qu'il procure nous a tous troublé à la rédaction... Résultat : un dossier de quinze pages dans les mirettes ! Mais ne vous inquiètez pas, vos rubriques préférées sont toujours là. D'ailleurs, ne ratez pas le test de Cool Spot sur Megadrive, car c'est sûrement le jeu le plus swing de l'année. Allez, bonne lecture à tous en attendant le *Super Player* de l'été !

Sam Player

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à : Sam Player, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 42 à 53), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra. Attention ! les meilleurs seront publiés. Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.
Pour les Plans et Astuces (pages 130 à 137) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau dans lequel vous perdez.
Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à *Petites Annonces PLAYER ONE* 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/7 - COURRIER
- 21/29/105 - CONCOURS
- 8/30 - STOP INFO
- 32/38 - OVER THE WORLD
- 40/41 - ENQUÊTE LECTEUR
- 42/53 - TRUCS EN VRAC
- 54/71 - TESTS DE JEUX
- 73/76 - POSTERS
- 77 - ABONNEMENT
- 78/111 - TESTS DE JEUX
- 112/113 - INDEX
- 115/129 - DOSSIER STARWING
- 130/137 - PLANS ET ASTUCES
- 138/145 - REPORTAGE

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO
Aguri Suzuki Grand Prix 70
Best of the Best 78
NHLPA Hockey 68
Spanky's Quest 80
The Chessmaster 98
Wing Commander 96
World League Basketball 54

GAME BOY
Asterix 92

MEGADRIVE
Battle Toads 86
Bulls vs Blazers 88
Cool Spot 62
Double Clutch 102
James Bond 100
Jungle Strike 58
Muhammad Ali 84
Shining Force 82

MASTER SYSTEM
Rainbow Island 104

GAME GEAR
Master of Darkness 106
Mick and Mack as the Global Gladiators 110
Streets of Rage 90
Talespin 107

NEO GEO
3 Count Bout 66

LYNX
Dinolympics 111

PLANS ET ASTUCES : ACTRAISER

TROIS CONCOURS, DES DIZAINES DE LOT À GAGNER

STARWING EN POSTER

REPORTAGE : L'ACTU DE LA BD

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex
Tél. : 41 10 20 30

Directeur de la publication Alain KAHN
Redacteur en chef Pierre VALLS.
Redacteur en chef adjoint : José CARRION.
Secrétaires de rédaction Gilles SAUER, Hélène LÊ
Rédaction . Jean-Pierre ABIDAL, Véronique BOISSARIE, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT, Olivier SCAMPS
Couverture Olivier VATINE.
Infographiste Laurent VIEL
Secretariat Christine NABAIS.

Publicité tel · 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité Nezhia BOUBEKRI
Responsable marketing et télématique Barbara RING-RÉMY

DIFFUSION CONTROLE OJD 1992

Responsable de la fabrication · Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Assistante de fabrication . Valérie RICHARD
Photogravure · Pi-M - SAMAT **Impression** : SNIL
Service abonnement . B I.I. - BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND
Tél . (16) 44 69 26 26.

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024
Président-directeur général Alain KAHN
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS
Commission paritaire n° 72 809 Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1993.

Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine
Photos et illustrations tous droits réservés

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.
Ce numéro comporte un encart broché détachable, gratuit, de seize pages folotées de 1 à 16, entre les pages 74 et 75 du magazine.

Courrier

Bande de petits veinards ! c'est déjà le parfum des vacances. Vous aurez enfin l'occasion de jouer des heures et des heures avec votre console préférée. Quant à moi, je croule sous votre courrier. J'ai plein de boulot et je vais passer mes vacances à récupérer... Bon ! maintenant, voyons un peu vos lettres.

Sam

Salut à toute l'équipe,
Votre mag ? Tout simplement génial.
1°) Est-ce-que nos collègues japonais ont déjà la nouvelle version du Mega CD ?
2°) Je suis un passionné de la marque Sega (et oui, un de plus !) et j'aimerai savoir combien de temps il faut pour produire une cartouche de jeu et une Megadrive. Pourquoi est-elle produite en Chine ? Évidemment à cause des coûts de fabrication, mais au Japon (à mon avis) elle serait encore mieux fabriquée non ? La Super Nintendo est assemblée au Japon, pourquoi ? Et pourquoi pratiquement tous les jeux sont-ils réalisés au Japon ?
3°) Pouvez-vous me dire dans quelle ville du Japon Sega a créé la Megadrive ? À moins qu'elle n'est pas été conçue au Japon. Merci encore et j'espère que vous me répondrez très rapidement, je compte sur vous...

Un lecteur passionné, David.

Salut David,
Il faudrait que tu lises un peu mieux *Player* mon gars, car nous avons déjà signalé que le Mega CD II était uniquement réservé à l'Europe. Quant à ta deuxième question j'ai peur de ne pas bien la comprendre. Si tu parles simplement du processus de duplication d'une cartouche, ça ne prend que quelques minutes. Maintenant, si tu inclus le temps de programmation du jeu, cela peut varier de quelques mois à plusieurs années. Pour ce qui est de la fabrication de la Megadrive, il faut moins d'une heure pour l'assembler et si elle est fabriquée en Chine c'est parce que, comme tu le dis toi-même, les coûts de fabrication sont nettement moins élevés tout en garantissant une bonne qualité. En ce qui concerne la fabrication des jeux, ils sont presque tous (à 95 %) fabriqués au Japon, tout simplement parce que Sega et Nintendo (qui sont deux sociétés japonaises) veulent contrôler le mieux possible leur production. La Megadrive a été créée à Tokyo, dans les laboratoires de recherche de Sega. Ciao David.

Sam

Salut Sam,
Ton magazine est presque excellent et je voudrai te poser quelques questions :
1°) Saurais-tu quand sortira Zelda sur Game Boy ?
2°) Y aura-t-il le tuner TV pour la Game Gear en France ?
3°) Y aura-t-il une Game Gear 2 comme pour la Master et la Megadrive ?
4°) Quand sera mis en vente la nouvelle machine 3DO ?
5°) Y aura-t-il un Sega Player comme il y a un Nintendo Player ?
6°) Quand sortira le CD-Rom Nintendo ?
Merci d'avoir lu ma lettre et, s'il vous plaît, publiez-moi car mes camarades ne veulent pas croire que je vous ai écrit. Merci d'avance.

Michel, le Vidéomaniaque.

Salut Michel,
1°) Zelda sur Game Boy est prévu pour la rentrée de septembre, mais ne t'inquiète pas : nous vous tiendrons au courant de sa sortie plusieurs mois à l'avance.
2°) Non, non et non ! il n'y aura pas de tuner TV pour la Game Gear en France et, crois-moi, nous sommes les premiers à le regretter.
3°) Pour l'instant, Sega ne prévoit pas de sortir une Game Gear 2.
4°) La 3DO devrait sortir en décembre 1994 aux États-Unis. Pour le moment, aucune date officielle n'est encore annoncée pour sa sortie en France. Cependant, des rumeurs persistantes laissent entendre qu'elle devrait être disponible chez nous à peu près à la même date. Pour en savoir plus, je te conseille de lire notre reportage sur le salon de Chicago dans notre prochain numéro.
5°) Le *Sega Player* fait toujours partie de nos projets, mais pour l'instant nous avons trop de travail pour pouvoir nous en occuper complètement...
6°) Le CD-Rom Nintendo est toujours prévu pour 94. Ciao Michel.

Sam

Cher Sam,
Ici, un terrien heureux possesseur d'une Super Nintendo et qui a quelques questions à te poser ainsi que des propositions

intéressantes pour l'émission Télévisator 2.
1°) Quel est le meilleur shoot'em up de la Super Nintendo ?
2°) Existera-t-il un futur beat'em up capable de surpasser Street Fighter II ? Si oui, lequel ?
3°) Le CD-Rom Nintendo pourra-t-il fonctionner indépendamment de la Super Nintendo ou faudra-t-il en avoir une obligatoirement pour le connecter ?
4°) À quand ta photo ?
Pour l'émission Télévisator 2, ce serait vachement cool que vous réalisiez un reportage sur toute l'équipe de Player One. *Comment se prépare et s'organise la fabrication du magazine (faites-le et je vous dis pas l'audimat que vous allez obtenir !) Quand les testeurs de Télévisator 2 font un test, ils devraient mettre une note, on saurait mieux à quoi s'en tenir pour acheter un jeu. Au fait, votre mag est de loin le meilleur à mon goût, vos tests et vos rubriques sont géniaux (je sais, c'est encore des compliments dans une lettre, mais c'est plus fort que moi !). Ciao Sam et longue vie à* Player One.

Yann

Salut Yann,
1 et 2°) Voilà bien le genre de questions auxquelles j'ai horreur de répondre. Bon, une fois n'est pas coutume, j'y réponds de manière lapidaire : Axelay et Street Fighter II'.
3°) Le CD-Rom Nintendo, tout comme les autres, est un périphérique et ne peut donc pas fonctionner sans une console, sauf bien sûr pour la lecture de CD audios.
4°) Vous voyez ma trombine tous les mois en couverture de *Player*, je crois que ça suffit, non ?
Pour Télévisator 2, je suis d'accord avec toi sur tonte la ligne et j'espère que toutes tes idées seront réalisées un jour ou l'autre. Cependant, je te rappelle que *Player One* est aussi là pour vous conseiller dans vos choix. Ciao Yann.

Sam

Cher Sam,
Je voudrais te poser quelques questions (pour être original) :
1°) J'envisage l'achat d'un Mega CD d'import pour ma Megadrive French. Ces deux produits sont-ils compatibles ?
2°) Dois-je plutôt attendre le Mega CD II ? À quand sa sortie en France ? À quel prix ? Ses capacités techniques ? Quels seront les jeux qui sont prévus pour ce périphérique ?
3°) Ranma 1/2 est-il également prévu sur la Megadrive ?
4°) Et une petite dernière : où puis-je me procurer la BD Ranma 1/2, et à quel prix ? Salut à toute l'équipe.

Samuel

Salut Samuel,
Depuis le début de l'existence de *Player One*, nous déconseillons à nos lecteurs d'acheter des consoles ou des CD en import. Nous avons déjà, à plusieurs reprises, expliqué pourquoi. La principale raison, c'est justement le problème d'incompatibilité entre les versions japonaises, américaines et européennes. Je pense donc que tu devrais attendre la sortie du Mega CD II en France pour te le procurer. Pour le reste, va jeter un petit coup d'œil dans les « Stop Info », où nous parlons du Mega CD II.
3°) Aujourd'hui, Ranma 1/2 n'est toujours pas prévu sur Mega D.
4°) Pour t'offrir toutes les mangas que tu souhaites, la meilleure adresse est celle que nous donnons dans les « Stop Info » à propos du fanzine Tsunami. Ciao Samuel.

Sam

Good morning (or night) Sam !
Je passe sur les compliments, les autres le feront pour moi. Mon ami Jérôme et moi, nous nous posons plusieurs questions :
1°) À propos des CD-Rom Sega et Nintendo, les disques lasers sont tous égaux (même taille, etc.). En se basant sur ce fait : sont-ils compatibles et sinon en quoi réside l'incompatibilité ?
2°) Quel jeu sera vendu avec le CD-Rom Nintendo ? Sort-il toujours en 94 ? J'ai du mal à contenir mon impatience.
3°) Quelles sont les modifs du Mega CD II ? The end.

Pierre et Jérôme

Salut à vous deux,
1°) L'incompatibilité entre les CD se situe au niveau du système de codage des données qui sont inscrites sur le CD. C'est un petit peu comme si tu me demandais pourquoi un Français n'arrive pas à lire une lettre écrite en russe, alors que cette lettre à été écrite avec de l'encre et du papier, comme une lettre française.
2°) C'est toujours 7th Guests, le jeu de chez Virgin, qui doit sortir avec le CD-Rom Nintendo dont la sortie est également prévue en 94.
3°) Pour les infos sur le Mega CD II, je te renvoie à l'article que nous lui avons consacré dans les « Stop Info » de ce numéro. Ciao les mecs.

Sam

Salut Sam Player,
Je ne t'apprendrai rien en disant que ton mag est super, alors passons aux questions ! Au boulot Sam !
1°) La sortie des X-Men sur Megadrive est prévue pour quand ? Serait-ce un jeu de plate-forme ou de combat ?
2°) En achetant Dragon Ball en BD j'ai vu que vous participiez à son édition. Après l'édition de Dragon Ball, est-ce-que vous éditerez Dragon Ball Z ?
3°) Sais-tu s'il y aura une version de Ranma 1/2 sur Megadrive ? Bon c'est fini. Ciao Sam et bravo à toute l'équipe de Player, *le zine est super cool. S'il reste une petite place dans la rubrique courrier, publiez-moi...*

Vincent, etc.

Salut Vincent,
1°) Les X-Men sont testés mais il ne passe pas dans ce numéro faute de place. Cependant, le jeu doit sortir courant juin.
2°) En fait, ce n'est pas nous qui éditons Dragon Ball, mais Comics USA. Nous avons simplement fait de la pub pour eux, parce que nous trouvions que c'était une bonne idée et, en échange, ils nous ont mentionnés sur la couverture. Par contre, je ne sais pas si Dragon Ball Z va être édité en français.
3°) Même réponse que tout à l'heure. Ciao Vincent !

Sam

P.-S. : Pour Thierry Le Mens et Jean-Charles Profichet, appelez la rédaction le mercredi après-midi et demandez Pedro de ma part.

3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

STOP INFO

LES PRIX DANS PLAYER ONE

Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone se rapporte à une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.
B : de 250 à 349 F.
C : de 350 à 449 F.
D : de 450 à 549 F.
E : de 550 à 649 F.
F : 650 F et plus.

MEGA CD II : LA NOUVELLE ARME DE SEGA

C'est au mois de septembre que doit sortir en France, le Mega CD II, une version relookée pour l'Europe du lecteur CD de Sega.

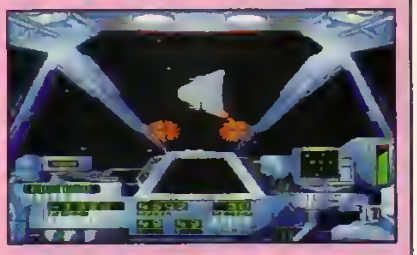
Le design du Mega CD II a été déterminé en harmonie avec celui de la Megadrive II qui sera également disponible en septembre. Sega nous propose donc une nouvelle ligne pour ces deux machines. D'un point de vue technique, par contre, pas de changement, la Megadrive II aura les mêmes caractéristiques que la version précédente. Idem pour le Mega CD II. Pour ceux qui possèdent déjà une Megadrive, pas de soucis, ils pourront la brancher sur le Mega CD II sans problème. Une sorte de petit tiroir assurera la connection entre les deux machines. Évidemment, le Mega CD II français ne sera compatible qu'avec la Megadrive française (I et II) et les jeux français. Un système de codes inscrits dans le hardware et le software les rendent incompatibles avec l'ensemble des versions américaines et japonaises. On termine cette info par une bonne nouvelle : le prix du Mega CD II devrait être inférieur à 2 000 F et il sera livré avec six jeux dont les titres ne sont pas encore fixés.

MEGA CD II : LES PRINCIPALES DONNÉES TECHNIQUES

MICROPROCESSEUR : Motorola 68000 cadence à 12,5 MHz.
RAM : 6 Mbits (programmation, image et son); 512 Kbits (mémoire PCM : son); 128 Kbits (mémoire cache : graphismes, effets spéciaux); 64 Kbits (mémoire de sauvegarde).
ROM : 1 Mbit (compatibilité jeux CD, CD audio, CD + G).
COULEURS : 64 couleurs affichables simultanément parmi une palette de 512.
RESOLUTION : 320 x 224.
TEMPS D'ACCÈS : environ une seconde.
Voilà pour les données techniques brutes. Nous reviendrons sur ces caractéristiques dans un prochain numéro de *Player* afin de vous expliquer plus en détail à quoi elles correspondent.

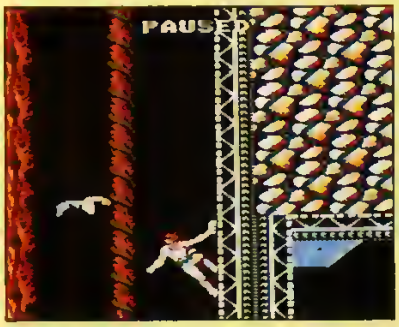
MD MEGADRIVE — WARPSPEED — ACCOLADE SEPTEMBRE

Vous prenez un peu de Wing Commander, un peu d'Elite, et vous mélangez le tout pour obtenir Warpspeed. Les branchés auront compris qu'il s'agit d'un jeu d'action et d'aventure spatiale dans lequel vous devez dégommer les armadas de méchants Aliens venus envahir notre galaxie. Au départ, des missions assez simples vous sont confiées. Au fil du jeu, les ennemis deviennent de plus en plus agressifs et dangereux. À chacune de vos missions, plusieurs tâches délicates vous sont confiées. À vous de les accomplir le plus rapidement possible si vous voulez monter en grade et acquérir de nouvelles armes beaucoup plus puissantes.



MS MASTER SYSTEM — STRIDER 2 — SEGA JUIN

Strider 2, ou le retour du fils vengeur. Strider revient en effet pour de nouvelles aventures sur la Master System. US Gold est à l'origine de ce jeu qui vous propose de l'action, encore de l'action, toujours de l'action ! Vous sauterez, glisserez et surtout blasterez à tout va. Rendez-vous dès le mois prochain dans les colonnes de *Player One* pour le test complet du jeu.



DES PANIERS, ENCORE DES PANIERS

Jusqu'au 27 juin, 7UP met en jeu, chaque jour, dix paniers officiels de l'Adidas Streetball Challenge. Pour gagner, il vous suffit d'appeler le 38 68 22 22 et de répondre correctement à deux questions. Un bon conseil, avant de téléphoner, procurez-vous une canette de 7UP...

Professionnels, contactez-nous !

Tél : 45.69.48.01
Fax : 45.69.47.95

Winner's Games
Consoles - Jeux - Accessoires
Grossiste Importation Directe

Vente par correspondance
Tél. : 45.69.17.99

* NINTENDO, SEGA, sont des marques déposées par les fabricants.

3615 PLAYER ONE

Participez aux concours Minitel de Player One. Ils sont trois concours à vous attendre dans les pages de « stop info » de ce numéro : concours Felix le chat (page 12), concours Tortues Ninja (page 16), et concours Toxic Affair (page 28).

ELMER FOOD JEUX VIDÉO

Luc et Twistos, deux membres du groupe des Elmer Food Beat, adorent les jeux vidéo ! Rencontre à l'occasion de la sortie de leur nouveau CD : « La vie n'est pas une opérette ». Les jeux vidéo non plus !

Player One — Alors, les jeux vidéo, ça vous a pris comment ?
Luc — Tout jeune, vers l'âge de dix ans, j'étais complètement dingue des flippers à l'époque. Je ne sais plus comment c'est venu, mais j'étais tout le temps fourré dans les bars, du côté de Nantes, à claquer des parties sans arrêt. Quelques années plus tard, Space Invaders a failli me ruiner ! Ensuite, une fois qu'on a monté le groupe avec toute la bande, on faisait pas mal de route. Pour passer le temps, on s'est payé une tonne de consoles portables : des Lynx, des Game Gear, des Game Boy. Je peux le dire (je n'ai pas honte !), j'ai joué sur des milliers de kilomètres. Les jeux nous ont causé aussi pas mal de problèmes. Juste avant d'entrer en scène, il y en avait toujours un à attendre parce qu'il était coincé dans un tableau infernal !

Luc, le guitariste, au paddle !

Manou, le chanteur du groupe avec Twistos en arrière-plan.

Et aujourd'hui, vous jouez sur quoi ?
Twistos — Moi, je joue sur Megadrive. Je suis un inconditionnel de À la Poursuite de Carmen Sandiego et d'Indiana Jones : The Last Crusader. Avec ce dernier, j'ai un peu de mal à passer le troisième level, mais je m'accroche !
Luc — J'ai un pote qui passe des nuits entière avec sa Super Nintendo et, de temps en temps, je l'accompagne (elle est tellement super !). D'ailleurs, en ce moment, on est en plein dans World League Basket. Ce jeu, c'est vraiment la classe ! Et puis j'adore les simulations sportives. Il paraît aussi qu'il y a des trucs pas mal sur Neo Geo. J'aimerais bien voir ce que ça donne... Je peux passer vous voir à la rédaction ?

RÉSULTAT DU CONCOURS DEF LEPPARD

Premier Prix :
Gilles TUAUX de Pontin.

2e et 5e prix :
Roch TAVERNA de Rosny-sous-Bois ; Wolter MOSSON de Brie-Comte-Robert ; Jean-Marc LOECKX de Versailles ; Thomos EUGÉNIE d'Argenteuil.

6e au 30e prix :
Thierry JOUVENAUX de Saint-Dizier ; Matthew Stevens des Ventes ; Marc MORESTEL de Chaville ; Cédric BARRE de Fargniers ; Yann LOSSON de Moreuil-Coubert ; Jocelyne CADIOU de Paris ; Patrick GIFFORD de Paris ; Pascal PAYETON de Vitry ; Frédéric JOUE de Paris ; Vincent GUERRIER de Versailles ; Florian ROCHE de Clisses ; Caroline BONNET de Chatou ; Frédéric PETIT du Pecq ; Yann OPINEL de Cleize ; Arnaud PERRIN de Thaon ; Gilles RAYNAUD de Castelginest ; Antoine GAULTIER de Tours ; Solène RODE de Moissy-Cramoyel ; Patrick SOKOLOWSKI de Creil ; Jose SARDINAS de Toulouse ; Sébastien RAYNAUD de Beauzelle ; Laurent PELLETIER de Poissy-villiers ; François CAPRON de Saint-Pierre-des-Corps ; Claude LAMOUR de Grigny ; Hugo DUPIERRIS de Paris.

"streetball*"
rien que le nom ça donne soif.

CLM/BBDO *Basket de rue

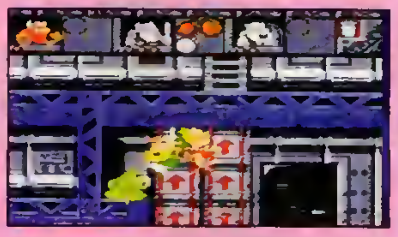
adidas et 7-up présentent le 1er tournoi de basket de rue : "l'adidas streetball* challenge".

QUIZZ SUR 3615 PLAYER ONE

Encore des tas de cadeaux à gagner sur le 3615 PLAYER ONE ! Si vous répondez correctement aux questions du quizz « Felix the Cat », vous pouvez gagner des sacs Felix, des jeux Felix sur NES et des dizaines de pin's Player One...

SNES SUPER NINTENDO — LOST VIKING — INTERPLAY JUILLET

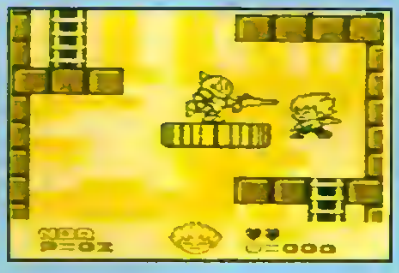
Sympa les consoles : revenir sur des époques passées ou partir à la conquête de l'univers n'est pas un problème. Pour ce qui est du retour aux temps anciens, on est très gâté actuellement. Astérix, The Flinstones... Et maintenant Lost Viking. Interplay s'offre le luxe de nous téléporter au cœur du pays d'Odin où vous incarnez non pas un mais trois Vikings. Une nuit, alors que tout est endormi, ils sont happés par les rayons d'un vaisseau spatial... Chacun de ces personnages possède un atout indispensable aux deux autres. En un mot : l'union fait la force. Vous ne pourrez passer au stage supérieur qu'en amenant ces trois fiers guerriers au bout de l'aventure.



Sa sortie est prévue sur Super Nintendo au mois de juillet, et en version française !

GB GAME BOY — KID DRACULA — KONAMI AOUT

Dans la série « petit héros pas connu mais mignon », je voudrais le rejeton de la famille des vampires : Kid Dracula. Il a beau posséder de belles canines et paraître un peu vicieux au premier abord, ce petit Dracula est en fait un gentil petit bonhomme que l'on a vite fait d'apprécier et d'adopter. Avec l'intéressante particularité de pouvoir se transformer en chauve-souris, il aura vite fait de franchir les différents niveaux de ce jeu de plate-forme de chez Konami qui a l'air mimi tout plein. Attendons un peu pour voir exactement ce qu'il vaut, mais moi, je le sens bien ce petit Kid Dracula !



SNES SUPER NINTENDO — NIGEL MANSELL'S GP — GREMLIN JUILLET

Amateurs de simulation de Formule 1, la sortie de Nigel Mansell's Grand Prix, que vous attendez depuis des lustres, n'est plus qu'une question de jours. Il faut dire qu'on vous avait mis l'eau à la bouche dans notre numéro de janvier, en prédisant la sortie du jeu en mars ! Bref, cette simulation de course automobile sur Super Nintendo devrait anéantir toutes les autres. Il faut dire que Gremlin a mis le paquet : une animation vraiment fluide et extrêmement rapide, une possibilité de réglage du bolide avant chaque grand prix, des arrêts aux stands très réalistes... de quoi enrhumer Ayrton Senna, Aguri Suzuki, Alain Prost, et tous les autres d'ailleurs.

Mais comment parviendras-tu à quitter ton jeu vidéo 5 minutes par jour ?

C'est très simple : pour cela, il te suffit de regarder du lundi au vendredi à 17 h 30, l'émission Player One, animée par Couverte. Lundi, les nouveautés, mardi, les tests (meilleures consoles, meilleurs jeux), mercredi, les previews, jeudi, les trucs et les astuces, vendredi, le top de la semaine et samedi, le best of. Encore bravo, en regardant Player One sur MCM, tu as gagné une vie encore plus passionnante !

Disponible sur le câble et sur CanalSatellite

My chaîne musicale is française.

Young & Rubicam SA

LA NOTATION DE PLAYER ONE

Dans Player One, les notes des test de jeux sont subjectives et exprimées en pourcentages. Elles tiennent compte également des différentes capacités techniques de chaque console. Voici un petit tableau indicatif des échelles de pourcentages...

De 0 à 24 % : à jeter d'urgence !

De 25 à 49 % : aucun intérêt.

De 50 à 59 % : jeu moyen.

De 60 à 79 % : bon jeu.

De 80 à 89 % : jeu excellent.

De 90 à 98 % : jeu hors du commun.

De 99 à 100 % : jeu mythique !

DEVENEZ LE NUMÉRO 1

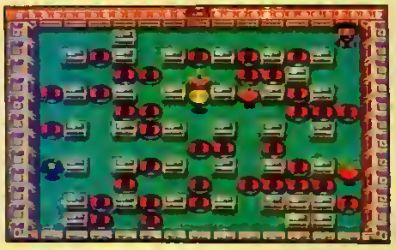
Vous êtes un inconditionnel de Jimmy Connors Pro Tennis Tour sur Super Nintendo et, naturellement, vous êtes imbattable ! Alors lisez attentivement ce qui suit.

Dorénavant, quand vous faites un bon score à ce jeu, n'éteignez sous aucun prétexte votre console. Prenez une photo de votre score et envoyez-le à Ludi Games : 28, rue Armand-Carrel, 93100 Montreuil. Les seize meilleurs joueurs se rencontreront au Stade Jean-Bouin, à Paris, pour disputer les huitièmes, les quarts, les demi-finales et la finale devant la presse spécialisée et les caméras de la télévision. Une finale européenne aura lieu à Wimbledon

début septembre et une finale mondiale se jouera à Los Angeles, du 29 septembre au 4 octobre prochain.
Toujours dans la série Jimmy Connors, les Galeries Lafayette et les Nouvelles Galeries vous proposent, du 9 au 14 juin, de remplir un bulletin de participation dans leurs magasins, histoire d'aller taper quelques balles aux States avec le roi Jimbo. Parmi les nombreux lots, un voyage d'une semaine à Santa Barbara, le fief de Jimmy Connors ; un stage de tennis à l'UCPA ; dix places pour la finale de l'Open de Bercy ; et dix cartouches du jeux Jimmy Connors Pro Tennis Tour.

SNES SUPER NINTENDO — SUPER BOMBERMAN — HUDSON SOFT — JUILLET

Bomberman, le mythique jeu d'action de la PC Engine, arrive sur la Super Nintendo. Hudson Soft s'est occupé de la conversion et je vous assure que les programmeurs se sont surpassés. Dans cette version, vous devez détruire un nombre impressionnant d'adversaires en plus des habituels boss de fin de niveau. Du jamais vu sur Super Nintendo : vous pouvez désormais jouer à quatre dans le mode battle grâce au Super Multitap, dont la sortie coïncide avec celle du jeu. De superbes joutes en perspective ! Le test complet de Super Bomberman très prochainement dans *Player One*.



PLAYER ONE CAUSE DANS LE POSTE

Tous les mercredis à midi, branchez-vous sur 95.2 FM, la fréquence de Tour Eiffel Radio, pour découvrir, pendant trente minutes, les dernières nouveautés des jeux vidéo commentées par l'ensemble de la presse ludique. « Console nous », l'émission animée par Rémy Castillo accueille en effet chaque mercredi la rédaction d'un mensuel consacré aux jeux vidéo. L'équipe de *Player One* vous donne rendez-vous tous les premiers mercredis du mois pour vous livrer ses coups de cœur en direct. Prochaine émission avec *Player* dans « Console nous », le mercredi 7 juillet sur 95.2 MHz. Qu'on se le dise !

LES GAGNANTS DU CONCOURS TORTUES NINJA

Du 1er au 60e :
Julien FOLLET de Cholet ; Daphnée LECONTE de Wissous ; Sébastien ROSE de Rennes ; Sébastien BROUTIN de Férin ; Florian BRUNAT-FERRAND de Paris ; Caroline PRIOU de Betton ; Jérâme FILLON de Vineux ; Vincent ARTAUD de Juvisy-sur-Orge ; Fabien FLORIS de Sixt ; Sébastien LANDRIÈVE d'Erdeven ; Romain GRIGORIEF de Doumer-Chapanost ; Lionel SCOTTO de Saint-Flarent-du-Var ; Françaís TURCAN de Saint-Cyr-L'École ; Anne HETRU de Nantes ; Florian GUEGUEN de Paris ; Nicolas LEFÈBRE de Marcq-en-Baraeul ; Boris TOURBEZ de Carvin ; Sylvain LATOUILLE de Piégut-Pluviers ; Denis MICHALON de Saint-Étienne ; Cédric HAEPPE de Gaincaurt ; Grégory CHARLES du Mans ; Nicalas BENALI de Vineuil ; Jonathan LAPEYRE de Mesnil-Rocain ; Christaphe DERIEUX d'Aubrives ; Julien SMADI de Lurs ; Julien OUVALEIX de Laon ; Julien BOURGEOIS de Saint-Palais ; Andréas SEILER de Pery ; Matthieu CUILLE de Taulouse ; Ahmidou LYAZIDI de Raquebrune-sur-Argens ; Nicolas SCAVONGELLI de Gagny ; Nicolas PIRON de Beaucé ; Anthony VANDEMBULCHE de Tourcaing ; Mickael MILON de Pantault-Combault ; Céline ATTIOGBE de Saint-Étienne ; Thierry BORDIN de Grasse ; Cyril CHAUVIN de Saint-Pathus ; Anthony COILLET de Bourg-Argental ; Gilles MODOLO de Belves ; Julien DUCRET de Gex ; Li Hui TANG de Creil ; Vincent ROZOY de Lepelletier ; David WATRIN de Saint-Quentin ; Cécile REYNAUD de Lyon ; Jean DIEUDONNÉ d'Ostwald ; Christian DALLY de Tauque ; Franck GAUTHIER de Saint-Savin ; Olivier ROULET de Bonne ; Sylvain AUGER de Saint-Denis ; Gabriel FREY de Logelbach.

Dix gagnants sur Minitel :
Camille LOBRY de Calambe ; Alex ROUEN de Rauen ; Charles GUÉRIN de Freigne ; Régis MANGEOT de Miramas ; Thierry GAUTEY de Dizier , Christine TORRES de Dole ; Mickael LEROY de Franconville ; Antaine ROUANET de Jauy-en-Josas ; Jérome VALADE d'Ussel.

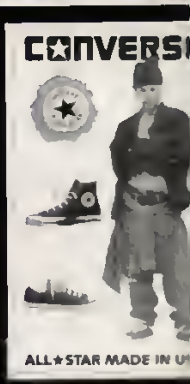
Du 61e au 100e :
Thierry LAVERSIN de Vitry-en-Artois ; Marc BURDET de Schiltigheim ; Evans N'DOUNGA d'Évry ; Lavran LAADING de Marlyral ; Frédéric JOUE de Paris ; Guillaume MAHELLE de Denain ; Martin SZCRUPAK de Gauchy ; Jihad ALACHKAR de Caen ; Flarent FAIVRE de Champigny ; Frédéric GARNIER de Strasbaurg ; Tanguy CORADIN de Saint-Denis ; Siman PAULES de Paris ; Fabien LAGARDE de Pravins ; Vincent PLANCHENAULT de Razay-en-Brie ; Thibaut CRASNAULT de Valenciennes ; Florian ANYTONELLI d'Urtaca ; Jérôme ARSAC de Saint-Oren ; Minh HOANG-XUAN de Paris ; Jean-Phillipe CURTO de Paris ; Romain FANGER de Bouc-Bel-Air ; Olivier MICHALON de Lyon ; Natacha BOUCHADON de Rosny-saus-Bois ; Alexandre CHAPEAU de Neuilly ; Gilles TUAUX de Pantin ; Sylvain DEZEUZE de Castres ; Raphael LE LEVREUR de Vaucresson ; Éric LIEVENS de Châtenay-Malabry ; Jérâme DROUX de Reignier ; Thérèse GAILLARD de Trappes ; Cédrick RENE de Fleury ; Patrice KIES de Rombas ; Laurent SCOTTE de Rouen ; Français BERTHON de Versailles ; Matthieu JAQUET de Morières ; Guillaume MAILLET de Nevers ; Julien DELOISON de Saint-Nicalas ; Frédéric FAISANT de Dreux ; Xavier POIDEVIN de Brece ; Sébastien POUSSE d'Asnières ; Jean-Marc DAURES de La Roche.

NOUVEAU
"RESERVE AUX MECS"
Appelle vite le
36 70 21 07
et tu sauras comment rencontrer des filles, si tu es prêt à faire l'amour pour la première fois, comment les filles aiment être séduites, comment avoir du succès auprès d'elles et comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance !

TRUCS DE MECS
Appelle vite le
36 70 21 01
C'est tout ce qu'il faut savoir sur les filles : comment les embrasser, organiser ton premier rencart et comprendre ce qui se passe dans leur tête !

Giga concours sur le
36 68 21 02 et le 36 68 21 01 !
Le numéro inoubliable pour gagner plein de cadeaux géants !
Gagne des lots inoubliables...
Appelle vite, tu vas être gâté !

STARS SECRETS
Tu connais les dernières révélations sur Michael Jackson, Madonna, NKOTB, E17 ... ?
Alors appelle vite le
36 70 21 06
c'est hallucinant !



Gagne des supers cadeaux au 36 68 21 06 : billets pour le concert de Prince, CD et K7...

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS...
AFFRONTE LE :
36 68 21 88
Gagne 1 console 16 bits !
OSE APPELER
ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par mi
Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de just
à Neuilly-sur-Seine

CODE MEDIA : 161

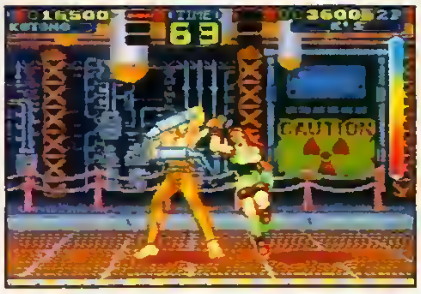
CONCOURS TORTUES NINJA SUR LE 3615 PLAYER ONE

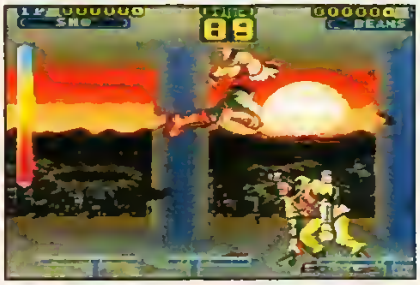
Vous êtes un fan de bande dessinée et un inconditionnel des Tortues Ninja. Alors connectez-vous sur le 3615 PLAYER ONE et répondez correctement aux cinq questions du concours spécial Tortues. Du premier au sixième prix, vous aurez droit aux six premiers albums des aventures des quatre héros.

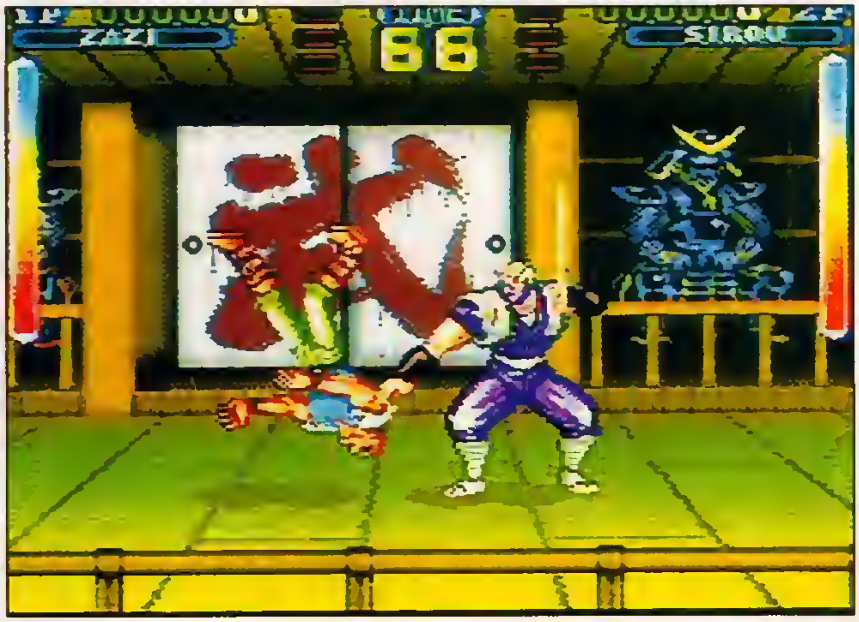
Glénat

FIGHTING SPIRIT

Dead Dance arrive enfin en version officielle ! Bien entendu, comme c'est souvent le cas, il change de nom. Cette fois, il s'appelle Fighting Spirit. C'est la seule différence notable entre les deux versions car, il faut bien l'avouer, ce jeu est toujours aussi simple. C'est l'éternelle histoire du petit jeu de combat qui essaie de parvenir à la hauteur du magnifique, du sublime, de l'unique Street Fighter II. Évidemment, il n'y arrive pas. Un jeu sympathique, néanmoins, pour ceux qui aiment vraiment se friter. Mais bon, comme une nouvelle version de SF II est pour bientôt...

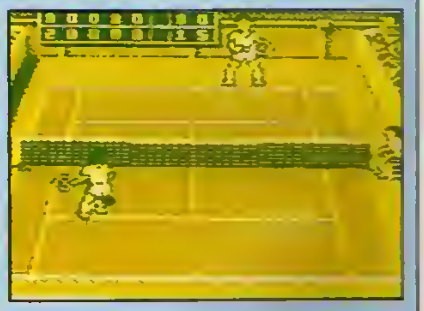


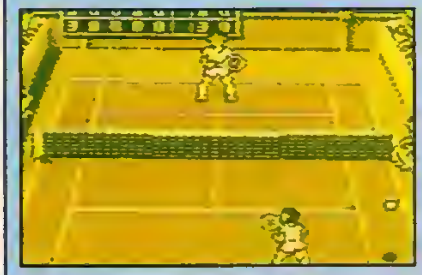




GB GAME BOY — JIMMY CONNORS — UBI SOFT — SEPTEMBRE

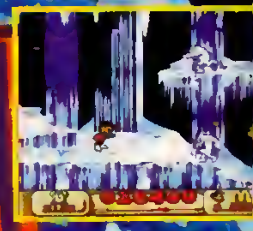
Après une excellente version sur la Super Nintendo (quoi qu'en disent certains), Jimbo nous revient sur Game Boy. Évidemment, au niveau de la réalisation, ce n'est pas tout à fait ça... écran monochrome oblige. Mais ce qui compte surtout, c'est la jouabilité. Et sur ce plan, Jimmy Connors a l'air de bien assurer. Il faudra néanmoins attendre le test complet de *Player One* avant de pouvoir se faire une idée précise de ce que vaut ce jeu. So, wait and see...





FANTASTIQUE! C'EST GLOBAL GLADIATORS

McDonald's



GLOBAL GLADIATORS

HARDER THAN THE BEST

Virgin GAMES

Exceptional games for your SEGA

3615 VIRGIN GAMES

Attaches votre Gameboy ! Et jouez à Mickey et Mandy, les Global Gladiators, dans une mission dont l'issue tout est de **neutraliser** les monstres de Slime World, Mystical Forest, Toxic Dump et Arctic Wonderland.

Les graphismes apparaissent hachés dans **25 images d'animation renversantes**, des musiques d'ambiance quasi dignes des compacts sur les systèmes Sega !

Assemblez vos amis à vos côtés pour vous lancer dans **pièges difficiles** de nombreux des Arches. Quelles chances ? Impossible de recycler les Zombies et de gagner une **pizza** ou pneus, mais Ronald, les Bons Bonbons, le **magnifique** environnement, les jeux des centaines d'images Tunnel, mais aussi **impressionnantes** et le fun le plus Mélange du moment !

Disponible sur **Sega Megadrive, Master System** et **Game Gear**. GLOBAL GLADIATORS comporte :

- plus de 250 images d'animations de personnage
- des jeux avec fonctions sonores et musicale exceptionnelle
- un mouvement de jeu incroyable
- une qualité de jeu magnifique

GLOBAL GLADIATORS

Une incroyable **idée excellente** de **Virgin Games**.

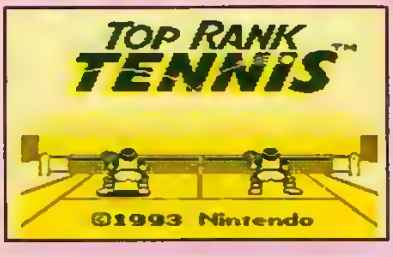
GLOBAL GLADIATORS
© 1993 Virgin Games Ltd.
© A © 1993 McDonald's Corporation. McDonald's, Ronald McDonald, Grimace, Big Mac, Grimace, Big Mac, Ronald et the Golden Arches sont des marques de McDonald's Corporation. Tous droits réservés.
"SEGA" et "MEGA DRIVE" sont des marques de Sega Enterprises Ltd.

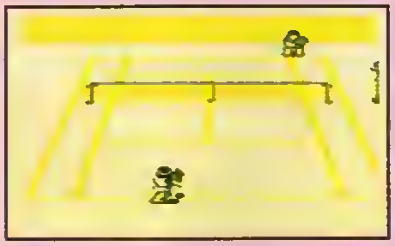
3615 PLAYER ONE

Dès le 1er juillet : consultez le sommaire du numéro d'été de Player One en avant-première sur le 3615 PLAYER ONE.

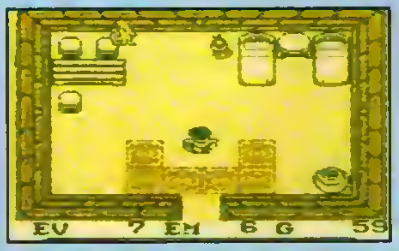
GB GAME BOY — TOP RANK TENNIS — NINTENDO — JUILLET

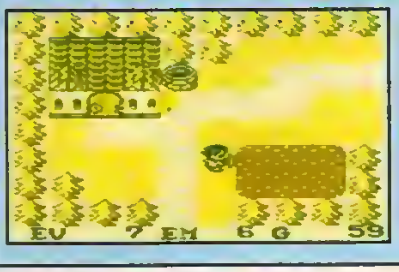
Une nouvelle simulation de tennis sur Game Boy, Roland-Garros sur vos petits écrans monochromes, tentant non ? Vous avez la possibilité de jouer à deux, mais aussi de faire un double seul ou à deux. Vous pouvez vous mesurer aux champions du moment sur différentes surfaces. Elles sont en fait représentées par plusieurs niveaux de difficulté. Il est aussi possible de paramétrer votre force et celle de votre adversaire, ou de vos adversaires lorsque vous jouez en double. Vraiment complet, très speed, vous resterez les yeux scotchés sur votre Game Boy. La sortie est prévue en juillet prochain.





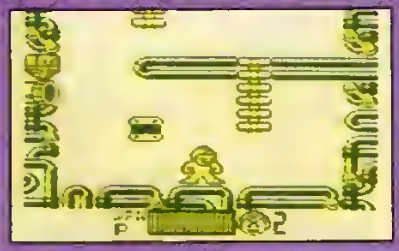
GB GAME BOY — MYSTIC QUEST — SQUARE — JUILLET

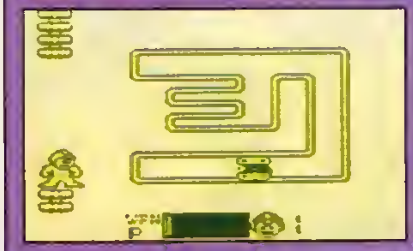




Enfin ! Un nouveau jeu d'aventure sur Game Boy. Et quel jeu d'aventure : Final Fantasy Adventure. À l'occasion de sa sortie en france, il s'appelle maintenant Mystic Quest. Il récupère en fait le nom du premier volet de cette longue quête sur Super Nintendo. Asseyez-vous, respirez un bon coup et lisez : cette version-ci est en français, de la page de présentation au générique de fin. Une pile au lithium enregistrera la moindre parcelle de chemin parcouru, plus de problème avec les codes... Plongez-vous avec délice, l'épée au poing, dans un monde magique et imaginaire. Patience, juillet n'est plus très loin...

GB GAME BOY — MEGAMAN 2 — CAPCOM — JUIN

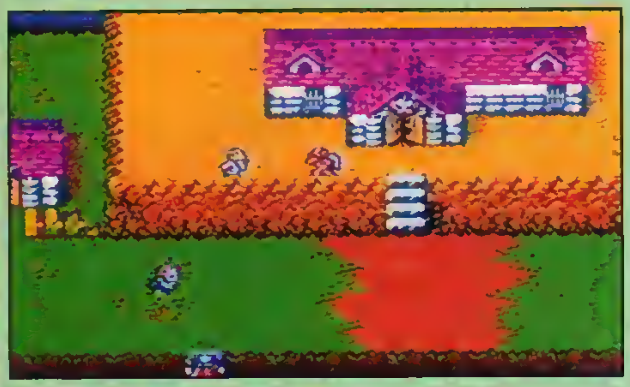




Le robot multitâche de Capcom continue sur sa lancée. Megaman est de retour. Le second volet de cette grande saga sera disponible sur Game Boy au mois de juin (test complet dans le prochain numéro). Aussi à l'aise d'un support à un autre, il n'a pas pris une ride et supporte très bien le passage de la couleur au monochrome. Identique en tout point avec la version NES, préparez-vous à mener un combat de titans face à la panoplie complète de robots démons à la solde du Dr Wily. Don't panic ! Des passwords vous seront donnés pour chaque robot dégommé...

NES NINTENDO — GARGOYLE'S QUEST II — CAPCOM — JUILLET

Eh ! les faces de gargouilles ! Réveillez-vous ! Je ne dis pas ça pour vous vexer, mais seulement parce que la suite de Gargoyle's Quest va bientôt arriver dans notre beau pays. Et croyez-moi, d'après ce que l'on a pu en voir, ce serait dommage de la rater. Mélangeant allégrement les phases d'aventure et d'arcade, ce jeu semble destiné à un large public. Les fans du premier épisode ne devraient pas être déçus ; quant aux autres, il n'y a aucune raison pour qu'ils ne soient pas convertis. Évidemment, il faudra attendre le test complet pour pouvoir se faire vraiment une idée précise. Gageons que ce jeu, réalisé par Capcom (argh ! Street Fighter II !), sera testé sur quatre pages.



MOTEUR ! ON TOURNE !

• À propos de Double Dragon, voir la rubrique « reportage » : Jimmy et Billy Lee seront incarnés par deux jeunes comédiens : Mark Dacascos et Scott Wolf. Robert Patrick, le T-1000 de *Terminator 2*, est confirmé dans le rôle du boss du film ! Julia Nickson interprètera Satori, l'égérie des frangins Lee. Côté technique, le design sera confié à Mayne Berke (*TMNT 2 et 3*). Les sociétés Illusion Arts (*Addams Family, Beetlejuice*) et Pacific Data Images (*T2, Cliffhanger, Toys et L'Arme fatale 3*). Ça s'annonce bien, non ?

• *Street Fighter II*, le film, ça se précise ! Prévu aux States pour l'été 94, le film sera produit par Ed Pressman, qui met parallèlement en chantier un film : Judge Dredd. SF II devrait coûter près de 20 millions de dollars. Capcom financerait plus de la moitié du film. Un comic book SF II va aussi être publié incessamment par l'éditeur Malibu. Pour en savoir plus, téléphonez aux importateurs Actualités (43 26 35 62), Album (43 54 67 09) et Déesse (46 34 18 31).

1 Toutes les nouveautés

2 Toutes les promos du mois

3 Tous les prix

4 Ma cartouche est-elle en stock ?

5 Commande

6 Date de livraison prévue

7 Dans les jours qui suivent, guette le facteur !

JOUEZ AVEC TÉLÉVISATOR 2

Si vous souhaitez participer au jeu de « Télévisator 2 » et courir sur Virtua Racing pour gagner de nombreux cadeaux, écrivez à : Player One Télévisator 2 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex. N'oubliez pas de nous préciser vos coordonnées ainsi que votre âge. Bonne chance !

SNES SUPER NINTENDO — SUPER GOAL — JALECO JUILLET

Alors que Super Soccer 2 est en cours de développement, un autre jeu de foot débarque, crampons en avant, sur Super Nintendo. Malheureusement, il est loin d'arriver ne serait-ce qu'à la base de l'ongle incarné du petit doigt de pied du célèbre jeu de Human (Super Soccer reste encore et toujours un excellent jeu de foot). Vu de côté, de la même façon que Super Sidekicks, Super Goal propose des graphismes un peu légers. Les sprites des joueurs se déplacent sans grâce, et les actions sont toujours un peu confuses. De plus, la sélection des joueurs semble être un élément très mal géré. Pour un jeu de foot, c'est plutôt malvenu. Bref, attendons la version définitive pour nous faire une idée, mais, *a priori*, ce n'est pas terrible, terrible...

SNES SUPER NINTENDO — THE BLUES BROTHERS — TITUS JUILLET

Après la NES et la Game Boy, les frères musicos shootés au blues reviennent dans une version Super Nintendo d'enfer. Comme on pouvait s'y attendre, cette dernière écrase littéralement les deux versions précédentes. La réalisation « super nintendienne » est dix fois plus réussie que les autres. Tant mieux, et puis ça paraît logique. Le seul problème, c'est qu'apparemment, pour jouer, il faut être obligatoirement deux. Eh oui, il faut diriger Jake et Elwood en même temps pour pouvoir avancer dans ce jeu de plate-forme. Incroyable, non ? Attendons de voir si cette curieuse obligation sera présente dans la version définitive. Dans l'affirmative, The Blues Brothers serait le premier jeu, à ma connaissance, qui possèderait cette incroyable caractéristique.

Concours Tortues Ninja III

Player One · 20th Century Fox · Idéal · CTI · Fox Video · EM

Jouez et gagnez !

Sortie nationale du film le 21 juillet 1993

1 Comment s'appelle la journaliste que les Tortues Ninja doivent délivrer ?

a - April O'Neil
b - Gina Lolobrigida
c - Avril O'Neil

2 Parmi les Tortues, laquelle utilise un sabre ?

a - Michelangelo
b - Donatello
c - Leonardo

3 Laquelle des Tortues porte un bandeau violet ?

a - Donatello
b - Rafaello
c - Leonardo

4 Combi
y a-t-il
d'épisod
Tortues Nin
sur console

a -
b - 2
c -

5 Où l
Tortu
sont-ell
devenu
Ninja

a - à l'éc
b - en vacanc
c - dans les égou

1er et 2e prix
Une parure de lit
+1 K7 vidéo
+1 CD Tortues Ninja
+1 figurine Tortue Ninja

du 3e au 50e
1 K7 vidéo
+1 CD Tortues Ninja
+1 figurine Tortue Ninja

du 5
au 10
1 figuri
Tort
Ninj

EXTRAIT DU RÈGLEMENT : [illegible] 50 K7, 50 CD et 100 figurines [illegible] avant le 10 juillet 1993 à mi[illegible] réponses ; la liste des gagnants [illegible] dans P[illegible]

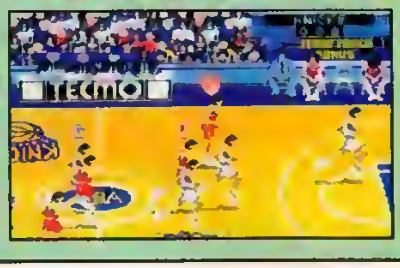
Pour participer au concours, adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Player One - Concours Tortues Ninja® III
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex
ou participez sur Minitel 3615 Player One

3615 PLAYER ONE

Donnez votre avis sur votre magazine en tapant 3615 PLAYER ONE. Répondez à notre sondage permanent et gagnez des abonnements d'un an à Player One.

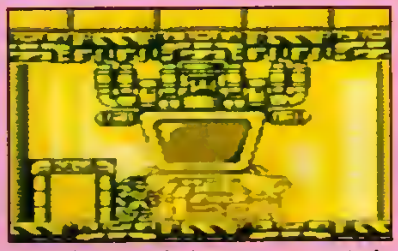
SNES SUPER NINTENDO — SUPER NBA BASKET — TECMO JUIN

Après Bulls vs Blazers, le mois dernier, voici une nouvelle simu de basket sur Super Nintendo : Super NBA basketball. Les programmeurs de Tecmo nous ont mijoté une petite merveille. La simulation semble être de haut niveau avec une multitude d'options (jeux à deux, match exhibition, voire même toute la saison de NBA). Les graphismes sont minutieusement réalisés. De superbes pages animées agrémentent les phases importantes du jeux. Le test complet de Super NBA basketball le mois prochain.



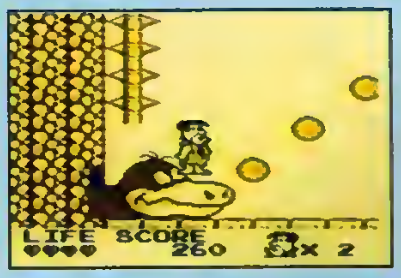
GB GAME BOY — BIONIC COMMANDO — CAPCOM AOUT

Attention, jeu mythique ! Enfin, mythique... C'est sûr que depuis le temps qu'il existe, il a perdu un peu de sa splendeur, mais ce curieux jeu où il faut se déplacer à l'aide d'un filin dans les décors possède une certaine originalité. Le seul problème, c'est que l'on ne peut pas sauter. On est tellement habitué à pouvoir le faire que cela constitue un handicap lorsqu'on joue à Bionic Commando. Malgré tout, le jeu, servi par des graphismes et une animation de qualité, est assez sympa. À surveiller de très près...



GB GAME BOY — THE FLINSTONES — TAITO JUILLET

Après avoir envahi les écrans de nos télés, les troglodytes du moment s'attaquent maintenant aux écrans de notre Game Boy. Ce n'est pas plus mal, remarquez. The Flinstones est un jeu de plate-forme plutôt réussi. Dirigeant le papounet de la famille, parti à l'aventure pour ramener un trésor à son trésor de femme (quel homme !), vous ferez de drôles de rencontres. On a beau savoir à quoi ils ressemblent, cela fait toujours un effet bizarre de se retrouver nez à nez avec un énorme dinosaure. D'un autre côté, vous pourrez utiliser une monture préhistorique pour vous aider. Un jeu que l'on n'attend pas spécialement, mais qui pourrait bien se révéler top au niveau qualité.



Avec le Calculator Boy t'es branché t'es au top !

en AVANT première

59F seulement

+ 8F de frais d'envoi

- 8 CHIFFRES
- ÉCONOMISEUR DE PILE
- ETUI RIGIDE DE PROTECTION
- PILE FOURNIE

INDISPENSABLE :
enfin les maths deviennent sympa

PRATIQUE :
il tient dans toutes les poches

Tout le temps et partout : le Calculator Boy !

59F

+ 8F de frais d'envoi

Bon à découper et à renvoyer à :

Accessoires Shop - BP 11 - 60940 Monceaux

Je désire recevoir le Calculator Boy au prix unique de 5
(+ 8 F de frais d'envoi, quelque soit le nombre d'exemplaires commandés) :

❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 +...

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre d'Accessoires Sh

Nom.....Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal .....Ville .....

Date de naissance .....

Signature obligatoire* :

*des parents pour les mineurs

MICMAC POUR MICK ET MACK

Le mois dernier, nous vous avons offert un Player One Pocket consacré à Mick and Mack as the Global Gladiators. Ce jeu nous a tellement plu, qu'emportés par notre enthousiasme, nous l'avons attribué à Sega. Les plus branchés d'entre vous auront rectifié tout seul. Pour les autres, voici ce qu'ils auraient dû lire :

GLOBAL GLADIATORS
© 1992 McDonald's Corporation • The following are trademarks of McDonald's Corporation : The Golden Arches, Ronald McDonald, Global Gladiators, and Mick and Mack. © 1993 Virgin Games Ltd. All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

FANZINES EN VRAC

Pour tous les fans de japonaiseries, du jeu vidéo aux mangas en passant par les animés et les OAV, voici une petit sélection de fanzines que nous avons reçus à la rédaction.

TSUNAMI

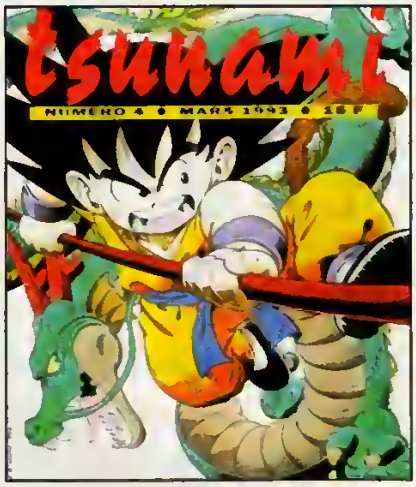
Consacré à tout ce qui touche de près ou de loin aux mangas, Tsunami est la référence (avec Animeland) en matière de fanzine. Beau, bien écrit, très bien informé et agréable à lire, il n'a qu'un seul défaut, son prix : 15 francs. Mais si on est fan, on ne compte pas, et ceux qui investiront ne seront pas décus. Dans le dernier numéro, vous trouverez par exemple un dossier hyper complet sur le créateur de Dragon Ball, Akira Toriyama, des critiques de films et de disques japonais, et une sélection des meilleurs magazines de BD érotiques nippons. Tsunami (15 francs), en vente chez Tonkam (également par correspondance), 29, rue Keller 75011 Paris. Tél. : (1) 47 00 78 38.

ANIMEFANS

Réalisé par une joyeuse bande d'allumés fans de mangas, Animefans ne se prend pas au sérieux et traite avec humour (pas toujours très fin d'ailleurs) de l'actualité des BD japonaises. Le fanzine se partage entre des critiques, des mini-dossiers et des pages de mangas traduits en français. Sympathique, un peu foutoir (ils ne donnent même pas leur adresse dans leur fanzine), mais amusant, Animefans coûte 18,40 F (c'est cher !). Vous pouvez le commander chez Laurent Goze, 675, rue Jules-Bachiroles, 26500 Bourg-les-Valences.

SUPER NES PAS

Le fanzine de la Super Famicom et du microcosme uniquement consacré aux



tests de jeux et au petit monde des jeux vidéo, Super Nes Pas, est très drôle, les tests sont vraiment excellents, et les rédacteurs connaissent réellement leur sujet. C'est, à notre avis, le meilleur fanzine sur les jeux vidéo et, en plus, c'est pas cher. Super Nes Pas : 10 F (port compris) chez Stéphane Pilet, 4, square Jules-Vedrinnes, 78190 Trappes.

MADE IN JAPAN

On termine par une curiosité sympathique, puisque Made in Japan (mais c'est le nom d'une ancienne rubrique de *Player One*, ça !) est un habile mélange de tests de jeux vidéo et de mangas traduits en français. Les tests sont un peu courts mais, dans le numéro 2, le manga traduit est le premier épisode de Ranma 1/2. En principe réservé uniquement aux membres du club Made In Japan. Pour tout reseignement, écrire à Léo Fabrice, 62, rue Guynemer, 38100 Grenoble.

LES GAGNANTS DU CONCOURS STAR WARS

Dorothée LECOUTRE de Courbevoie ; Muriel BALOTTI de Marseille (« Allez l'OM ! ») ; Nadia FONTENAY de Rosny-sous-Bois ; Myriam MOULIN de Montmorency ; Alain PALISSE de Lyon ; Franck RENOULT de Gennevilliers ; Jérémy BELLIEN de Sotteville-les-Rouen ; Marie-Laure JOUFFREAU d'Aurillac ; Julien BESSONNET de Saint-Étienne-du-Rouvray ; Jérôme BONHOMME de Fleurieu-sur-Saône ; Jérémy PHILIPPE de Limoges ; Bronislaw WIECZOREK d'Arras ; Thibault LECLER de Mazères.

DES JEUX SUR UN PLATEAU

Player aime les jeux de rôle, surtout quand ils ressemblent aux deux superbes réalisations que sont Shadowrun II et Battletech III. De quoi passer d'agréables soirées sur plateau...

SHADOWRUN II

Cette nouvelle version de Shadowrun est en fait une extension des précédentes éditions. Avec ce jeu de rôle mêlant heroic fantasy et cyberpunk, à deux ou huit joueurs, vous pourrez entrer dans un monde où la magie a repris ses droits, où la technologie permet aux hommes de devenir des surhommes. Ici, les corporations règnent en maîtres absolus et les personnages que vous incarnez enquêtent dans l'ombre, sans exister officiellement. Car après un sommeil de cinq mille ans, les elfes, nains, orks et trolls ont revêtu leur véritable forme, rejetant leur aspect humain. L'action se passe en 2053, alors que la science et la technologie sont au plus haut niveau. Les Shadowrunners errent dans des villes métropolesques, et vous pourrez vous glisser dans la peau d'un decker glissant comme une ombre, d'un samouraï des rues mercenaire, d'un magicien, ou encore de l'un des nombreux autres personnages présentés dans le livre de règles de trois cents pages. Édité par Descartes. Prix : 249 F.

BATTLETECH III

Pour entrer dans les combats de titans du XXXIe siècle, il faudra plonger au cœur des guerres de successions et des intrigues politico-économiques que se livrent depuis près de trois cents ans les cinq états pour récupérer les restes de l'Empire. Aux commandes d'un gigantesque robot de combat puissamment armé et piloté par des aristocrates, les Technoguerriers, toutes les ruses et tactiques stratégiques seront utiles pour remporter la victoire prévue par le scénario. Ce jeu de science-fiction, composé de deux plateaux et quatorze figurines, se joue à deux ou plus, pour un niveau de difficulté évalué à 2 sur 5. Édité par Descartes. Prix : 249 F.

GAME'S PHOBIE

ACHATS, VENTES, DEPOT-VENTES JEUX & CONSOLES VIDEO

34 av. des Champs Elysées
75008 PARIS (1) 45.63.41.43
Métro Franklin D. ROOSEVELT
Ouvert tous les jours sauf DIMANCHE de 10 h à 20 h

EXEMPLE DE PRIX DE JEUX OCCASION DANS LA LIMITE DES STOCKS.

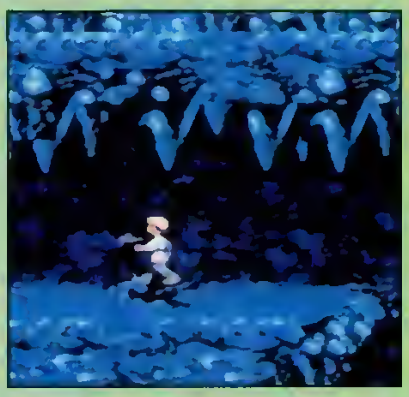
SEGA	MEGADRIVE	SONIC II	240.00
		PREDATOR II	230.00
		CHUCK ROCK	240.00
	GAMEGEAR	NINJA GAIDEN	130.00
		SUPER KICK OFF	130.00
		HALLEY WARS	110.00
NINTENDO	SUPER NINTENDO FAMICOM NES	SUPER TENNIS	260.00
		AREA 88	250.00
		MYSTICAL NINJA	250.00
		CASTLEVANIA IV	250.00
		ROBOCOP III	250.00
		BATMAN RETURN	390.00
	NES	GOAL	95.00
		HECTOR	130.00
		CITY CONNECTION	130.00
	GAME BOY	DOUBLE DRAGON	120.00
		F1 RACE	100.00
		TERMINATOR II	80.00

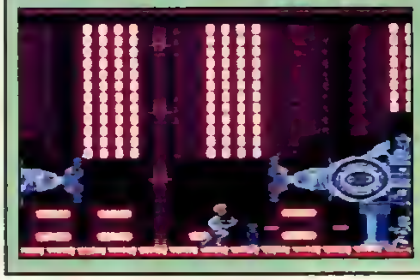
3615 PLAYER ONE

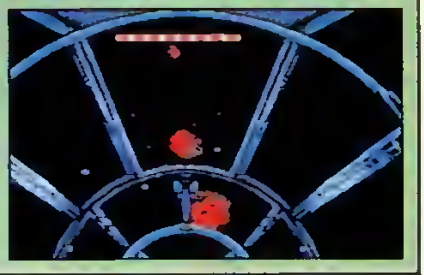
Gagnez de nombreux cadeaux sur le service Minitel de votre magazine préféré en répondant aux questions de la rédaction !

MS MASTER SYSTEM	STAR WARS	SEGA JUIN

Après les versions NES, Game Boy et Super Nintendo, Star Wars nous fait une petite descente sur la Master System. Comme d'habitude, c'est Lucas Art qui s'est chargé de la conversion. Le déroulement du jeu est identique à celui de la version NES. La seule différence concerne la meilleure résolution des graphismes, à l'avantage de la 8 bits de chez Sega. Mais vous en saurez plus très prochainement dans les pages de *Player One*, bien sûr.



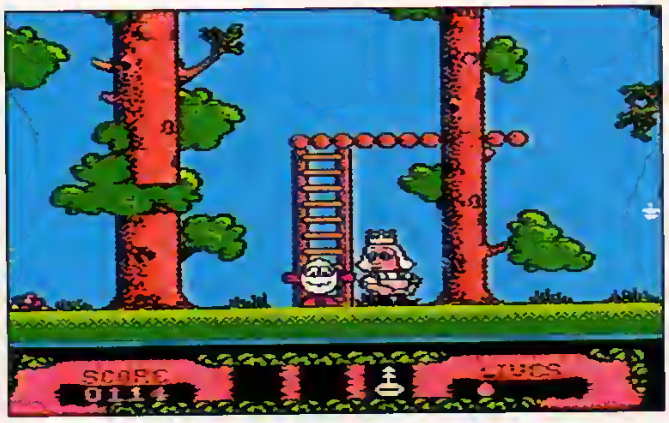




LES JEUX VIDÉO SONT-ILS DANGEREUX ? (SUITE ET FIN)

Dans le numéro 29 de *Player One*, nous avions réalisé un petit dossier sur les cas de crises d'épilepsie qui auraient été déclenchées par les jeux vidéo. Nous vous informions également que la Commission de la sécurité des consommateurs avait été saisie par le secrétaire d'État chargé de la consommation concernant « les risques présentés par des consoles de jeux reliées à un écran vidéo... » Cette commission a rendu son avis le 15 avril. Voici quelques-unes de ses conclusions : « Il ressort de ces différentes sources (médicales) qu'il n'existe pas, en l'état des connaissances actuelles, d'éléments scientifiques démontrant que l'utilisation de jeux vidéo peut induire (dans le sens de créer *ex nihilo*) une épilepsie... Le nombre de sujets photosensibles susceptibles de faire des crises d'épilepsie provoquées par un jeu vidéo est faible ; en effet, il est communément admis que seulement 5 % des patients ayant une épilepsie sont photosensibles. De ce fait, on peut estimer que, en France, le nombre de patients photosensibles susceptibles d'être concernés par ce problème se situe entre 2 000 et 4 000 et que, parmi ces patients, tous ne sont pas susceptibles de faire des crises devant un jeu vidéo. » En simplifiant un peu, on peut dire que les jeux vidéo ne peuvent pas rendre épileptique. Ils peuvent, par contre, déclencher une crise chez des sujets déjà épileptiques et, plus précisément, sur ceux qui sont dits « photosensibles ». C'est pratiquement mots pour mots ce que nous déclarait, dans le numéro 29 de *Player One*, le professeur Lamarche que nous avions interrogé sur ce sujet. Bref pas d'inquiétude à avoir...

CODE MASTERS : UN NOUVEL ÉDITEUR



Bien connu des possesseurs de micro-ordinateurs grâce à ses jeux vendus à un prix budget (entre la moitié et le quart du prix fort pratiqué en général), Code Masters s'attaque maintenant au monde des consoles en proposant des petits jeux sans prétention mais très sympa. Pour l'instant, nous avons pu voir Micro Machines sur Megadrive et sur NES, une course vue de dessus où vous disposez de plusieurs véhicules (hélico, tank, hors-bord, etc.). Ce jeu nous a vraiment éclaté. Toujours sur NES, il y avait aussi Dizzy, un mignon jeu de plate-forme, et Super Sports Challenge, une compilation réunissant un tennis, un foot, un base-ball et une simulation de moto-cross. Il ne reste plus qu'à espérer que toutes ces productions soient vendues, comme sur micro, à un prix réduit. Si c'est le cas, l'initiative sera excellente. *À suivre...*

MS MASTER SYSTEM	ROBOCOD	SEGA JUILLET

Robocod arrive enfin sur la Master System, après les versions Megadrive et Super Nintendo. Comme dans les précédentes versions, vous dirigez un poisson possédant l'étrange faculté de s'étirer à l'infini et de courir sur la queue ! Les graphismes sont excellents, et nous attendons la version définitive pour vous en dire plus.

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS

TUBES EN STOCK

Tu es branché musique ? Alors appelle vite le

36 68 21 06

Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !

Appelle vite le

36 68 60 20

pour le grand concours DO THE FUNK / CONVERSE.

Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !

CONVERSE

Gagne un voyage de star à Hollywood au :

36 68 80 20

Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est GÉANT !

20th CENTURY FOX

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTE LE :

Gagne 1 console 16 bits !

36 68 21 88

OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute
Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

CONCOURS TOXIC AFFAIR SUR LE 3615 PLAYER ONE

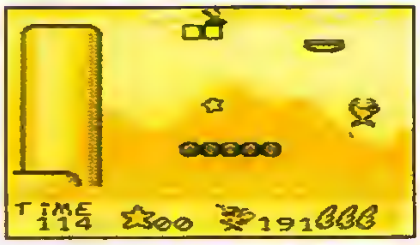
Dans la série « vous aimez les quizz » sur le 3615 PLAYER ONE, en voici un tout spécialement pour les amateurs de cinoche ! Phonogram offre aux meilleurs trente CD de la musique du film Toxic Affair.

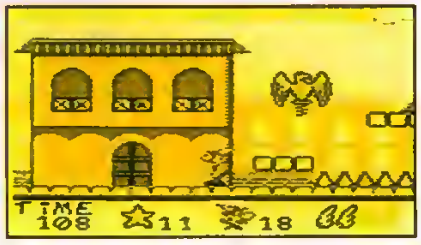
phonogram

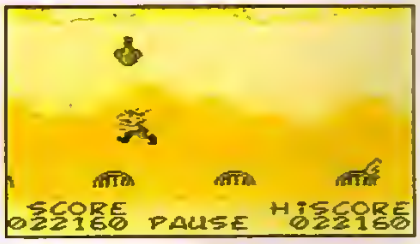
MIEUX VOIR SUR GAME BOY

Dans la série des gadgets Game Boy, cette loupe Yeno ne donne pas vraiment dans l'originalité. Des comme ça, on en a déjà vus des tas. Maintenant, si vous n'en avez pas encore et que vous commencez à en avoir assez d'écarquiller les yeux en grand pour jouer sur votre Game Boy, vous pouvez toujours vous procurer celle-ci. Son accumulateur vous permettra de jouer trois heures avec la loupe allumée. Si c'est votre console qui fonctionne, vous en aurez alors pour une bonne dizaine d'heures. Évidemment, il reste toujours la solution du secteur...

ASTÉRIX DERNIÈRE MINUTE : ATTENTION À LA DEUXIÈME SORTIE !







Le jeu est divisé en quatre mondes : la Gaule, l'Helvétie, L'Égypte et Rome. À chaque fin de niveau, un tape-cul envoie Astérix vers la sortie en haut à droite de l'écran. Mais si vous choisissez de faire un saut de vous-même en bas à droite, vous tomberez dans un écran fourmillant d'options qui tombent du ciel. Suite de l'aventure page 92, par Toutatis !

FANS DE SENSATION FORTE ACCROCHEZ VOS CEINTURES ! PLAYER ONE VA VOUS FAIRE DÉCOLLER AVEC LE GRAND CONCOURS JUNGLE STRIKE...

À GAGNER : 1 BAPTÊME DE L'AIR ET 50 JEUX ELECTRONIC ARTS

3615 PLAYER ONE

LES LOTS :

1er prix :

1 baptême de l'air

2e au 51e prix :

1 cartouche de jeux

LES QUESTIONS :

1) Jungle Strike est la suite d'un autre jeu d'Electronic Arts.

a) Désert Strike

b) Jungle Storm

2) Comment s'appelle le fils du dictateur dans Jungle Strike ?

a) Kilbaba

b) Megadeath

3) Combien y a-t-il de niveaux dans Jungle Strike ?

a) 6

b) 8

Adressez vos réponses sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom, âge et adresse à :
***PLAYER ONE* - Concours Jungle Strike**
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE cedex
ou participez sur Minitel, 3615 Code *PLAYER ONE*.

T'es un Playe
Alors tous les jeu
à 17 h 30 sur M
la chaîne music
retrouve Cyril Dre
pour l'émiss
« Player On

EXTRAIT DU RÈGLEMENT
Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat, ouvert à tous sauf aux membres des sociétés organisatrices ; la date limite de participation est fixée au 10 juillet 1993 à minuit, la liste des gagnants sera publiée dans le n° 34 de Player One et sur 3615 PLAYER ONE à partir du 15 juillet 1993, le règlement complet est déposé chez Maître SAVOYE, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Zelda ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Gradius ou R-Type.

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.

Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Out Run.

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

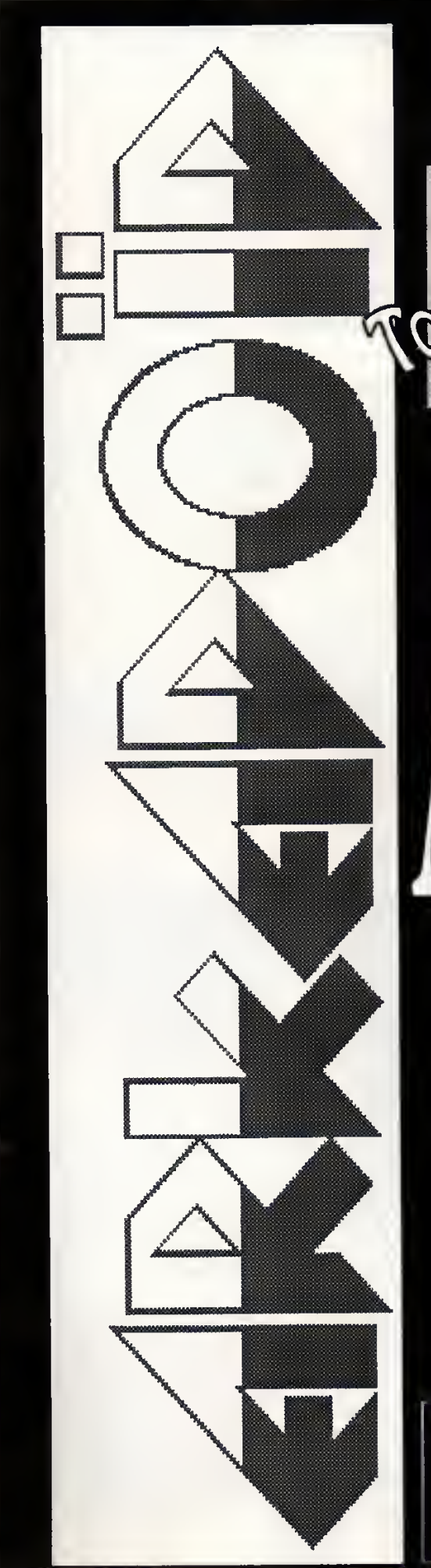
Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.
Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

PLAYER ONE SUR MCM : NOUVEAUX HORAIRES

Vous êtes câblé, parabolé ou encore abonné à Canal Satellite ? Eh bien vous avez de la chance... Dorénavant notre émission « Player One », sur MCM, est diffusée tous les jours à 17 h 30 et 20 h 45. Le samedi, pour ceux qui ont raté quelques épisodes en semaine, le Best Of garde les mêmes horaires : 9 h, 14 h et 20 h 30. Des rendez-vous quotidiens avec toute la rédaction de *Player* a ne pas rater !

LE FILM SUPER MARIO : YOSHI TOUJOURS AUSSI BEAU !

Génial ! Le premier film consacré à Super Mario est habité par un tyrannosaure plus vrai que nature, j'ai nommé Yoshi ! Les photos que *Player* vous présente nous permettent de découvrir l'autre côté du miroir, le peaufinage du petit dragon et les coulisses (plutôt encombrées de câbles !) du tournage. Rendez-vous dans les pages « reportage » pour en savoir plus !



Tous les jeux d' import
USA & JAPON ...
En Direct Live !!!

ARKADOID

METZ

BESANCON - NANCY
GENEVE - BRUXELLES
(prochainement)

TOUS LES JEUX D' IMPORT
JAPON & USA SONT
DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS
ARKADOID HABITUELS

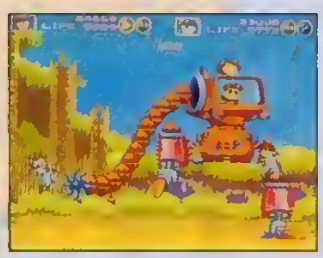
OVER TH

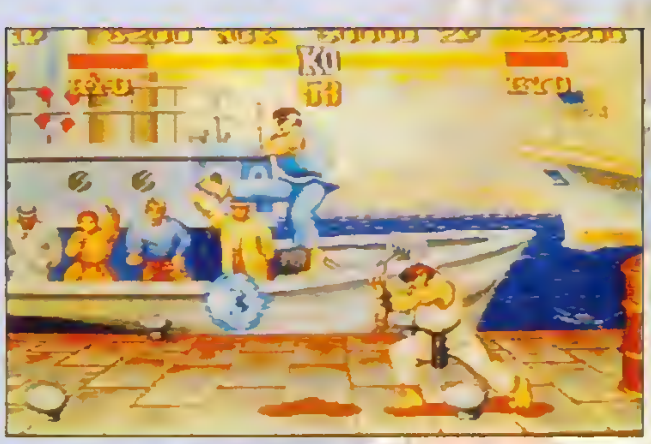
Les previews son

Over the World vous propose un aperçu des nouveautés du monde entier ! Mais attention, les jeux présentés ici ne sont pas encore officiellement disponibles en France. Il est même fort probable que certains d'entre eux ne franchissent jamais nos frontières, ou alors après de nombreuses modifications. Une situation qui pourrait évoluer car Nintendo et Sega réduisent de plus en plus les décalages entre les sorties françaises et celles du reste du monde.

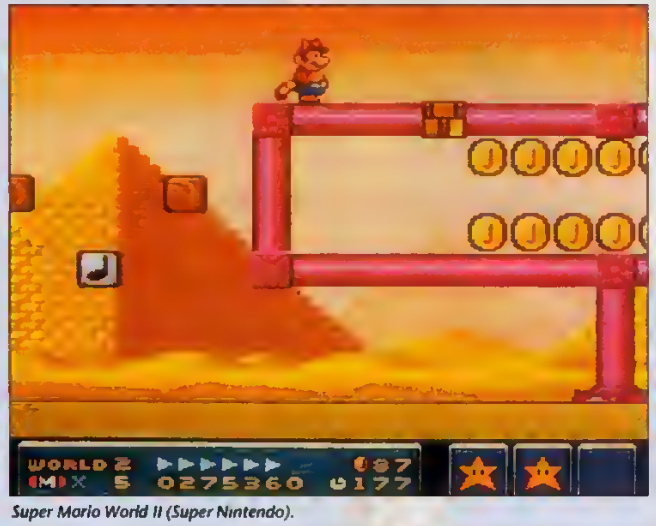
SUPER NINTENDO

« Mario revient, Mario revient ! Alléluia ! Mario revient !... » Les rumeurs l'annonçaient sur CD-Rom, mais c'est sur cartouche que Super Mario World II repart pour son *blitzkrieg*. En fait, pour être franc, cette nouveauté n'en est pas tout à fait une dans la mesure où il s'agit d'une compilation regroupant tous les Mario sortis sur NES : Mario I, Mario III, Mario II US (celui qui est sorti en France) et le Mario II japonais (qui n'a jamais été vendu chez nous). Bien sûr, l'ensemble a été totalement relooké pour profiter des possibilités de la 16 bits. Sortie en juillet au Japon. J'en connais qui vont délirer ! Accrochez-vous, c'est pas fini : le même mois, Nintendo sort également Mario's Cooking, un mélange de Tetris et de Rubik's cube mettant en scène le plombier azimuté. Eh bé, il va p't'être devoir se calmer le p'tit père Mario. Vous voulez un autre killer ? Que diriez-vous de Street Fighter II Turbo ? Utilisant une cartouche de 20 mégas, ce nouveau volet du jeu de baston mythique de Capcom reprend les éléments du II', avec en plus de nouveaux coups et un mode turbo ultra rapide. Ça sort en juillet et devrait ravir les fans. Et pour finir, sans quitter le registre baston, attardons-nous sur FMW qui propose des combats mélangeant le catch et les arts martiaux. Ça ressemble un peu à SF II en plus zarbi et en 100 % japonais. À voir, pour se faire une opinion, lors de la sortie, en août.


Gunstar Heroes (Megadrive).


Street Fighter II Turbo (Super Nintendo).

Virtua Racing (Megadrive).



Super Mario World II (Super Nintendo).

MEGADRIVE

Chaud devant : la Megadrive aligne une belle avalanche de hits en ces jours estivaux. À tout seigneur tout honneur, Super Shinobi II remet une fois de plus en selle l'un des plus vieux héros de Sega. Ça a l'air beau et plutôt plus varié que d'habitude : ainsi, une petite séquence de course en hors-bord vous changera les idées. Bref, voilà qui fleure bon le classique bon chic, bon genre, pas très novateur mais solide. Attendu pour fin juillet au Japon. Autre grand titre, Golden Axe III. Plusieurs fois reporté, le troisième volet

Vampire Killer (Megadrive).

Shining Force II (Megadrive).

E WORLD

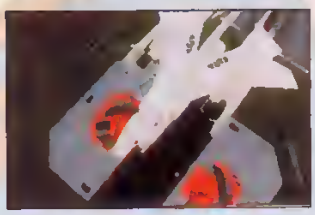
LES PREVIEWS
L'actualité dans le monde

réalisées par Iggy.

des aventures des barbares de choc arrivera théoriquement courant juillet. Sega ne chôme décidément pas puisque ses programmeurs sont également en train de plancher sur **Gunstar Heroes**, un jeu de combat et de plate-forme pour deux joueurs qui a l'air très prometteur. Sortie en septembre. Si vous comptez parmi les fidèles de « Télévisator 2 », vous devez connaître **Virtua Racing** par cœur. Cette borne d'arcade de Sega, l'une des plus impressionnantes à l'heure actuelle, devrait avoir les honneurs de la Megadrive à une date encore indéterminée. Faudra quand même pas trop rêver : vu la débauche de technlogie utilisée par l'original, obtenir une conversion fidèle ne sera pas une partie de plaisir. Ne croyez pas non plus que les autres se reposent. Konami met actuellement la dernière patte à **Rocket Knight Adventure**, un hit en puissance dont on a déjà parlé maintes et maintes fois dans les colonnes de *Player*. La version finale arriverait en août. Ce n'est pas tout : l'éditeur planche sur une adaptation de Castlevania sur Megadrive. Non, vous ne rêvez pas : ce jeu s'appellera **Vampire Killer** (le nom du jeu MSX à partir duquel l'éditeur créa Castlevania sur NES) mais ne sortira pas avant décembre. Si, comme Wolfen et Wonder, vous ne jurez que par Shining Force, la suite de Shining in the Darkness, vous baverez d'envie en apprenant qu'un troisième épisode de la série est sur le grill. Sous toutes réserves, **Shining Force II** toucherait les échoppes niponnes en octobre. Et puisqu'on parle jeu de rôle, une dernière bonne nouvelle : **Phantasy Stars IV** avance si bien qu'il devrait sortir plus tôt que prévu, probablement courant automne, au Pays du Levant. Vivement que tout ça soit dispo en anglais...

Super Shinobi II (Megadrive).

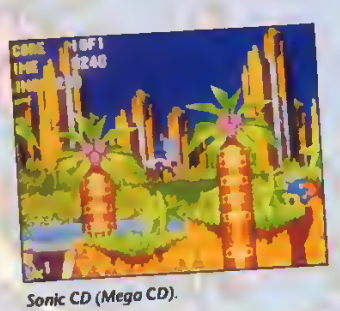
Si la Megadrive tient une grande forme, le Mega CD lui aussi retrouve la pêche de ses vingt ans. Pour vous en convaincre,


Silpheed (Mega CD).

jetez donc un œil sur **Silpheed** qui s'annonce de plus en plus comme le titre phare du CD-Rom de Sega. Il est vrai qu'avec ses graphismes polygonaux d'une complexité hallucinante et ses séquences cinématographiques, ce shoot them up a tout pour booster les ventes de lecteurs CD. Bien que le jeu soit quasiment terminé, aucune date de sortie n'est fixée pour le moment. Mais Silpheed n'est pas un cas isolé : la production de titres continue de plus belle avec, il faut le souligner, des jeux nettement plus affriolants.que la pitance qui nous était habituellement proposée. Ainsi

Silpheed (Mega CD).

Thunderhawk, créé par Core Design (les auteurs de Chuck Rock et de Wonderdog), s'annonce très, très classe, avec ses dessins animés et ses zooms, ce simulateur d'hélico pourrait bien constituer la surprise de septembre. Un mois plus tard, les possesseurs du CD-Rom de Sega auront encore l'occasion de se régaler avec **Dungeon Master 2 Skullkeep**, un jeu de rôle de très grand standing. Et pour finir, une note d'espoir : après avoir juré ses grands dieux que **Sonic CD** n'était pas pour tout de suite, Sega Japon recommence à distiller quelques écrans et promet même l'intervention d'une « Soniquette » tout de rose vêtue. Comment ? Ah non, ne me demandez pas une date de sortie quand même ! ■


Sonic CD (Mega CD).

Thunderhawk (Mega CD).

LES NEWS

Une rubrique réalisée par Crevette.

IKARI NO...

◆SUPER FAMICOM◆

Un blast au goût d'ailleurs !

Page de titre en japonais : dur, dur !

Shootez la bebete !

Le syndrome Jaleco fait beaucoup de mal au sein de notre rédaction. Tout a commencé quand Jaleco sortit Big Run... Une véritable catastrophe. Et

puis s'ensuivit une longue liste d'insuccès, qui en est restée récemment à Dead Dance. Une seule exception à la règle, King Arthur's World, qui est fabuleux (il faut dire que Jaleco l'a fait faire par Argonaut Software, le développeur de Starwing). Bref, quand on a vu qu'il était inscrit « Jaleco » sur la jaquette de ce jeu, on a eu très peur.

UN HABILE MIXAGE !

Ikari No... est un mélange de Smash TV, Arcus Odyssey et Metal Gear. Il emprunte la vue de trois quarts haut de Smash TV, le déplacement d'Arcus Odyssey et les blasts de Metal Gear. Bon, c'est assez jouable, les graphismes sont plutôt réussis, et y a plein de robots qui vous attaquent par vagues incessantes. C'est pas le jeu du siècle, mais c'est sympa quand même. ■

La porte se referme et le face-à-face commence avec la machine.

Ils sont classes, les scientifiques !

TOYS

C'est étonnant à voir... mais bizarre à jouer !

◆SUPER NINTENDO◆

Decors étranges... Jeu étrange !

Les jouets du général vous attaquent

Toys est un film qui est sorti il y a deux mois sur les écrans de ciné français, dans la totale indifférence... Et c'est bien dommage, car c'est l'un des films les plus beaux et les plus émouvants qu'il m'ait été permis de voir à ce jour. Robin Williams (le Peter Pan du *Hook* de Spielberg) y est magistral, et il est entouré de deux sublimes femmes dont le talent ne se laisse surpasser que par leur beauté. Et comme l'histoire est fabuleuse, je vous enjoins promptement de courir l'acheter quand il sortira en vidéo (s'il est trop tard pour le voir au ciné). Et comme pour 70 % des films américains, les lois du licensing nous conduisent directement à découvrir la version jeu vidéo. De quoi vous laisser perplexe...

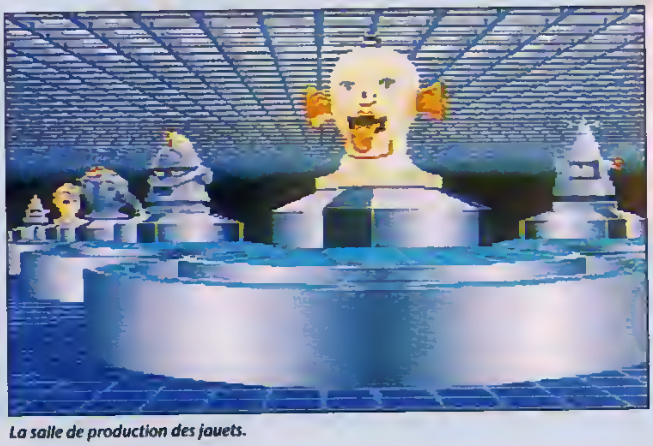
LE TOUR EST JOUET !

C'est l'histoire d'une fabrique de jouets modèle qui sombre dans la déprime quand débarque un militaire tyrannique pour prendre la succession de l'ancien et bienfaiteur directeur, qui est mort de vieillesse. Le militaire n'est autre que le frère frustré de l'ancien patron, et il se met dans la tête de fabriquer des jouets de guerre pour conquérir la Terre. Mais Robin Williams, qui travaille dans la firme et qui, lui, est le fils de l'ancien PDG, n'est pas du tout d'accord, et va tout faire pour s'opposer à ces sinistre projets. Dans le jeu, vous allez incarner son rôle et tenter de pénétrer de nuit dans l'usine pour aller détruire les jouets du militaire. Mais ça ne sera pas une tâche facile, car les jouets de guerre montent la garde et tentent de tout faire pour vous éliminer.

ON S'DEMANDE...

Si les graphismes sont réussis et que la jouabilité est bonne, le fonctionnement du jeu est assez incompréhensible, et la façon d'atteindre le but reste assez floue. Dommage, ç'aurait pu faire un bon jeu. En tout cas, il ne faut pas espérer le voir débarquer en France. ■

Aaaah ! sale tranche le général !



La salle de production des jouets.

HOOK

MEGA CD

Peter Pan sur CD... Formidable !

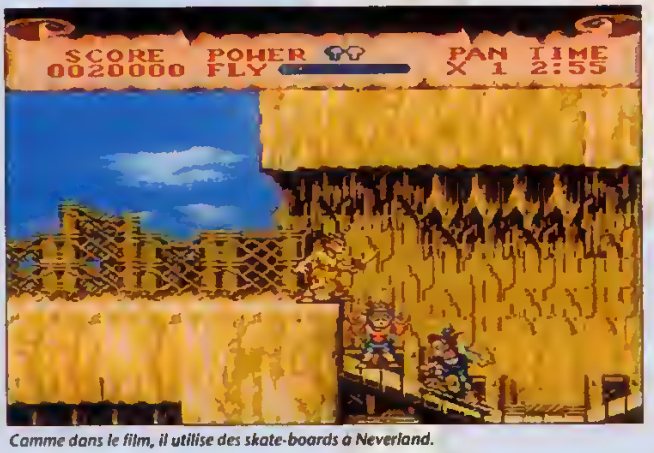
Il existe deux façons de concevoir un jeu sur CD-Rom. Soit on utilise l'incroyable capacité de stockage de ce support pour enregistrer de nombreuses minutes de séquences vidéo en y ajoutant un semblant d'interactivité (impressionnant mais pas très jouable, c'est le cas de Night Trap), soit on produit un jeu classique plus long, avec des musiques CD et quelques animations en guise de pages de présentation (moins impressionnant mais beaucoup plus jouable !). Hook sur Mega CD fait partie de la seconde catégorie, et, je vous l'avoue, je préfère nettement ça !

Deux coups d'épée et le gros est calmé.

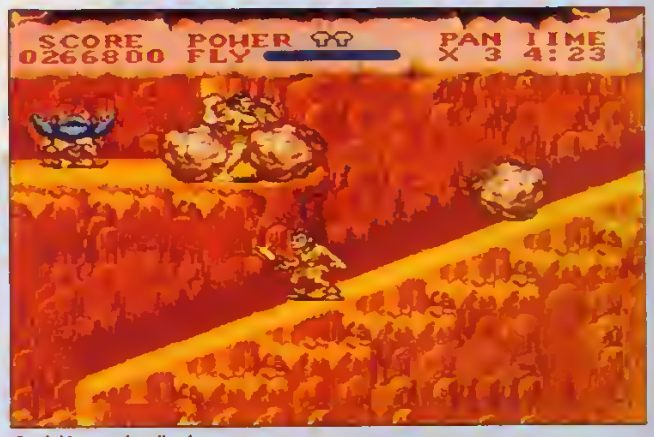
L'ORCHESTRE EST DANS LA BOÎTE

Hook est l'œuvre de Sony Imagesoft, une filiale directe de la maison de production qui a donné les moyens à Steven Spielberg de faire son film... C'est quand même un gage de qualité... D'ailleurs, ça leur a permis d'utiliser des moyens que seule une boîte comme Sony peut s'offrir. Ainsi certaines animations du générique sont digitalisées à partir d'images en 3D faites spécialement pour le jeu ! D'autre part, la bande sonore est carrément fabuleuse et tirée du même orchestre qui a fait la BO du film. Ce qui met particulièrement bien dans l'ambiance. Quant au soft lui-même, c'est un bon petit jeu de plate-forme, certes classique, mais suffisamment jouable et graphiquement réussi pour ne pas s'y ennuyer trop rapidement. Il est clair que ce n'est qu'avec ce genre de jeu que le Mega CD pourra s'imposer, plutôt qu'avec des expériences interactives comme Night Trap, Sewer Shark ou Cobra Command. Enfin, c'est mon humble avis. ■

Pas mal, les grophismes.



Comme dans le film, il utilise des skate-boards à Neverland.



Oooh ! Le monsieur il a de grosses...

PRO STRIKER

Une impression de déjà vu !

◆MEGADRIVE◆

Dès que l'on se retrouve sur le terrain de Pro Striker, un nom nous vient tout de suite à l'esprit : Kick Off ! Car le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il y a peu de différence entre les deux. Allez, on va aller encore plus loin, Pro Striker est carrément pompé sur Kick Off !

BON, MAIS Y A QUAND MÊME DES DIFFÉRENCES

Ben à vrai dire, faut vraiment écarquiller les yeux pour s'en apercevoir. Tout d'abord, la présentation du terrain est la même, c'est-à-dire qu'il est vu de dessus. Par contre, les joueurs, eux, sont plus inclinés que dans Kick Off, ce qui signifie que l'on ne voit plus leurs épaules. D'ailleurs, ça donne un effet de perspective bizarre. Autre différence, il y a un réglage de puissance en haut de l'écran (qui est le même que celui de Naxat Golf sur NEC, pour les connaisseurs). Ainsi, on peu doser la puissance des shoots. Autre similitude, le plan général du terrain en surimpression sur l'image du jeu : c'est exactement comme dans Kick Off. Quant à la jouabilité, les habitués de Kick Off retrouveront le même type de jeu et ne seront pas dépaysés. Les autres auront vraiment du mal à s'y faire, car le principe de pousser la balle devant soi est vraiment très difficile à contrôler. ■

Eh oui, but !

Beau plongeon.

Quel score !

NIGHT TRAP

Mega CD ou CD Vidéo ?

L'une des caméras démasque le commando des intrus.

Les girls que vous devez protéger.

Night Trap décrit en images l'erreur typique qu'il ne faut pas commettre quand on conçoit un jeu sur CD-Rom. Séduits par l'immense capacité de stockage d'un CD et par les promesses alléchantes de vidéo plein écran vantées dans le dossier de presse de Sega of America, certains éditeurs tombent dans le piège du film interactif. C'est le cas pour Sewer Shark, Road Blaster FX, Cobra Command et, maintenant, de Night Trap. Car de la vidéo plein écran sur Mega CD, pour l'instant, il ne faut pas rêver, c'est impossible. Et puis des séquences avec une résolution de 320 x 244 en 64 couleurs, c'est loin des 512 lignes et 16 millions de couleurs que demande une restitution digne de celle des Compact Disc Video du commerce. Quant à la jouabilité, c'est elle qui en souffre le plus, car dans un jeu, si l'on ne dirige pas un personnage ou un vaisseau directement avec le paddle, ce n'est pas vraiment palpitant !... Bref, regarder des scènes animées, c'est impressionnant pendant les cinq premières minutes, mais cela ne fait pas un jeu.

C'est le moment de capturer un intrus

QUI SE FAIT LE PLUS PIÉGER DANS L'HISTOIRE ?

Dans Night Trap, vous incarnez le rôle d'un membre des SAT (Sega Attack Team), et vous surveillez d'un poste de commande une maison de campagne dans laquelle cinq girls passent le week-end. Mais un mystérieux commando s'est introduit dans la maison, et c'est à vous d'éliminer ses membres un par un. Pour cela, vous disposez de huit caméras, placées dans la maison, qui enregistrent tout ce qui s'y passe. Ainsi, vous pouvez suivre la progression des intrus et les capturer. Non seulement vous devez écouter tous les dialogues des divers protagonistes de l'histoire pour choper des indices, mais il vous faut aussi rentrer des codes au bon moment pour avoir le feu vert pour capturer les intrus. Bref, rien de très d'excitant là-dedans. Les actions sont trop limitées et le joueur n'est pas assez impliqué pour qu'il y trouve un réel plaisir. ■

Commandez vos jeux en direct des USA et du JAPON, téléphonez vite à

ARKADOID

METZ
8, rue des augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.36.36.05

BESANCON
110, rue battant
25000 - BESANCON
Tel.: 81.83.20.46

GENEVE
4, avenue Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: (041).22.340.10.77

NANCY
48, rue henri poincaré
54000 - NANCY
Tel.: 83.32.58.06

ATTENTION !
Par suite de problémes de transport avec la Corse, l'ouverture du magasin à Ajaccio a été reportée.

Bientôt ouverture à BRUXELLES (BELGIQUE) !

n'oubliez pas : 3615 code ARKADOID

TOUS LES JEUX D' IMPORT JAPONAIS & US SONT DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS ARKADOID HABITUELS

LA GEAR

ENQUÊTE LECTEURS

LA GEAR

Afin d'améliorer la qualité de votre magazine préféré, nous avons besoin de mieux vous connaître. Un seul moyen : une petite enquête. Alors répondez vite aux questions qui suivent... Les cinquante premières réponses gagneront des T-shirts « LA Gear », les cent suivantes des porte-clés « LA Gear ».

VOUS

1 • Il paraît que les garçons jouent plus que les filles... Pour le savoir, rien de plus facile, cochez la bonne case !

- ❑ Vous êtes une fille
- ❑ Vous êtes un garçon

2 • Mais non, on n'est pas de la police ! On veut juste connaître l'âge moyen de nos lecteurs. Alors, vous avez :

- ❑ Entre 6 et 11 ans
- ❑ Entre 12 et 14 ans
- ❑ Entre 15 et 18 ans
- ❑ Entre 19 et 25 ans
- ❑ Plus de 25 ans

3 • Enfin, vous habitez :

- ❑ A Paris ou sa banlieue
- ❑ Dans une ville de plus de 500 000 habitants
- ❑ Dans une ville de 100 000 à 500 000 habitants
- ❑ Dans une ville de 20 000 à 100 000 habitants
- ❑ Dans une ville de moins de 20 000 habitants
- ❑ À l'étranger

VOS PASSE-TEMPS

4 • Question bête, vous possédez une (ou plusieurs) console(s). Mais la(es)quelle(s) ?

- ❑ Megadrive
- ❑ Master System
- ❑ Game Gear
- ❑ Super Nintendo
- ❑ NES
- ❑ Game Boy
- ❑ Lynx
- ❑ NEC
- ❑ Neo Geo
- ❑ Autres

5 • Grand consommateur de jeux, combien en possédez-vous ?

- ❑ De 1 à 5
- ❑ De 6 à 10
- ❑ De 11 à 20
- ❑ Plus de 20

6 • Pour être sûr de ne pas vous tromper avant d'acheter un jeu, vous vous laissez influencer par :

- ❑ Les tests de jeux de *Player One*
- ❑ La pub
- ❑ Vos copains
- ❑ La baisse des prix des jeux
- ❑ La télé

7 • Vous achetez les jeux plutôt :

- ❑ Dans les magasins spécialisés
- ❑ Dans les grandes surfaces
- ❑ Par correspondance

8 • Les millions de dollars que vous investissez chaque semaine dans les jeux vidéo proviennent principalement de :

- ❑ Votre argent de poche
- ❑ Jobs
- ❑ Cadeaux

9 • On est vraiment indiscret, hein ! Mais de quelle somme d'argent disposez-vous par mois ?

- ❑ Moins de 200 francs
- ❑ De 200 à 300 francs
- ❑ De 300 à 500 francs
- ❑ Plus de 500 francs

10 • Vu la forme que vous tenez, y'a pas de doute : vous pratiquez sûrement un sport. Le(s)quel(s) ?

- ❑ Gymnastique
- ❑ Athlétisme
- ❑ Natation
- ❑ Sport de combat
- ❑ Arts martiaux
- ❑ Tennis de table
- ❑ Tennis
- ❑ Football
- ❑ Handball
- ❑ Basket-ball
- ❑ Volley-ball
- ❑ Rugby
- ❑ VTT
- ❑ Roller-skate ou skate-board
- ❑ Planche à voile
- ❑ Autres

11 • Pratiquez-vous d'autres activités ?

- ❑ Musique
- ❑ Dessin
- ❑ Modélisme
- ❑ Théâtre
- ❑ Cinéma
- ❑ Autres

12 • Un peu de culture musicale. Quel genre de musique écoutez-vous ?

- ❑ Dance, Rave, Techno
- ❑ Rap
- ❑ Vanétés Françaises
- ❑ Hard, Trash, Grunge..
- ❑ Pop-rock
- ❑ Musiques de film
- ❑ Musiques de jeux vidéo
- ❑ Autres

VOUS ET *PLAYER ONE*

13 • Tout d'abord, comment avez vous connu *Player* One ?

- ❑ Par des amis
- ❑ Chez le marchand de journaux
- ❑ Par la publicité

14 • Vu le temps que vous passez le nez collé à l'écran, vous avez déjà vu une des émissions télé de *Player One* (Télévisator 2, Player One sur MCM)

- ❑ Oui
- ❑ Non

15 • Si oui, vous n'en pensez que du bien, hein ? Allez, répondez franchement.

	Televisator 2 (France 2)	Player One (MCM)
Génial	❑	❑
Moyen	❑	❑
Nul	❑	❑
Sans opinion	❑	❑

16 • Les pubs qui, dans *Player One*, ne concernent pas les jeux vidéo : elles vous intéressent ?

- ❑ Oui
- ❑ Non

17 • Combien de personnes lisent votre exemplaire *Player One* ?

- ❑ 1
- ❑ 2
- ❑ 3
- ❑ 4
- ❑ 5
- ❑ Plus de 5

18 • Quels autres magazines lisez-vous ?

- ❑ Nintendo Player
- ❑ Tilt
- ❑ Joystick
- ❑ Joypad
- ❑ Console +
- ❑ Mega Force
- ❑ Banzzaï
- ❑ Super Sonic
- ❑ Super +
- ❑ PC Player
- ❑ Pif
- ❑ Okapi
- ❑ Le Journal de Mickey
- ❑ Télérama Junior
- ❑ Picsou Magazine
- ❑ Tennis Magazine
- ❑ Onze Mondial
- ❑ Spirou Magazine

19 • Que pensez-vous de la couverture de *Player One* ?

- ❑ Super
- ❑ Pas mal
- ❑ Nulle

20 - On se doute bien que vous aimez tout dans *Player One*, mais dites-nous quand même quelles sont vos trois rubriques préférées.

- ❑ Le courrier
- ❑ Les Stop Info
- ❑ Over the world
- ❑ Les Trucs en vrac
- ❑ Les tests de jeux
- ❑ Les Plans et astuces
- ❑ Le Player One Annonces
- ❑ La rubrique Best of Arcade
- ❑ Les super reportages d'Inoshiro
- ❑ Le Top 10
- ❑ Le Player One Pocket

21 • Les super concours d'enfer qu'on vous présente chaque mois, y participez-vous ?

- ❑ Oui, tous les mois
- ❑ Oui, parfois
- ❑ Non, jamais

22 • Possédez-vous un Minitel ?

- ❑ Oui, chez vous
- ❑ Oui, mais pas chez vous
- ❑ Non

23 • Vous consultez le 3615 Player One...

- ❑ 2 fois par mois ou plus
- ❑ 1 fois par mois environ
- ❑ 1 fois tous les 2 ou 3 mois
- ❑ Jamais

QUELQUES QUESTIONS D'ORDRE DIVERS (PAR PURE CURIOSITÉ)

24 • À Noël, bandes de petits veinards, vous avez eu l'insurmontable joie de recevoir des jeux vidéo :

- ❑ 1 ou 2
- ❑ 3 à 5
- ❑ Plus de 5
- ❑ Aucun

25 • Cochez dans la liste suivante le matériel dont vous disposez :

- ❑ Magnetophone
- ❑ Chaîne hi-fi
- ❑ Télévision
- ❑ Baladeur
- ❑ Discman
- ❑ Magnétoscope
- ❑ CDI
- ❑ CDV
- ❑ Camescope
- ❑ Câble
- ❑ Canal +

26 • Soyez cool, donnez-nous la marque des vêtements ou des chaussures que vous portez.

- ❑ Converse
- ❑ Levi's
- ❑ Adidas
- ❑ Nike
- ❑ Reebok
- ❑ LA Gear
- ❑ Asics
- ❑ Weston
- ❑ Timberland
- ❑ Lee Cooper
- ❑ Casquette NBA
- ❑ Autres

27 - Tant que vous y êtes, dites-nous quelles sont vos friandises favorites ?

- ❑ Mars
- ❑ Snickers
- ❑ Lion
- ❑ Bounty
- ❑ Sundy
- ❑ Rochers Suchard
- ❑ Nuts
- ❑ Kit Kat
- ❑ Nussini
- ❑ M & M's
- ❑ Coca cola
- ❑ Pepsi cola
- ❑ Sprite
- ❑ Gini
- ❑ 7 Up
- ❑ Schweppes
- ❑ Ricqlès
- ❑ Fanta
- ❑ Orangina
- ❑ Tropico
- ❑ Canada dry
- ❑ Kinder
- ❑ Hollywood
- ❑ Yoplait
- ❑ Danone

28 • Combien en consommez-vous par semaine ?

- ❑ Un ou deux
- ❑ Trois à cinq
- ❑ Plus de cinq

29 • Vous ne vous déplacez jamais sans votre :

- ❑ Scooter
- ❑ Vélo
- ❑ VTT
- ❑ Roller-skate
- ❑ Voiture

Merci d'avoir participé à notre enquête ! Et n'oubliez pas de nous envoyer aussi vos coordonnées si vous souhaitez recevoir un lot :

MÉDIA SYSTEME ÉDITION / ENQUÊTE LECTEURS

19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex

NOM : ..... PRÉNOM : .....

ADRESSE : .....

.....

DATE DE NAISSANCE : .....

TRUCS en VRAC

Pour les courageux du dernier rang, voici une bonne centaine de trucs et d'astuces, histoire de vous rendre la vie plus douce ! En prime, la rédaction vous offre une sélection des meilleurs trucs publiés dans la rubrique...

Pierre BOREL

SUPER NINTENDO
SUPER STAR WARS
Au level 04, après les canons, sautez en longeant la paroi de gauche. Vous pouvez récupérer le « Plasma Wave Blaster ». Ensuite, montez sur la passerelle et tirez vers la droite. Vous découvrirez une vie. Pour combattre le monstre de fin de niveau, placez-vous près de lui et mitraillez. Attention de ne pas tomber dans le précipice.

Benoît WUSYK

GAME BOY
LOONEY TUNES
Dans le niveau 5, quand Speedy rencontre la grenouille, il faut sauter sur sa tête et atterrir sur la plate-forme située en haut à droite. Vous y trouverez un bonus qui remontera votre énergie ou qui vous donnera 1 000 points.
Dans le niveau 7, où des flèches tombent, sautez sur les fantômes puis sur la plate-forme. Lorsque vous serez face à Sam et à la momie qui chante, détruisez-les. Ils laisseront un bonus de 1 000 points et un cœur pour votre réserve d'énergie.

Sylvain HOULETTE

SUPER NINTENDO
ADDAMS FAMILY
Dès le début, ramassez les dollars que vous trouverez. Ensuite, dirigez-vous vers The Old Tree sans pénétrez dans son trou. Grimpez de branche en branche jusqu'au sommet. Une fois que vous y serez, un oiseau bleu vous attaquera. Sautez sur sa tête pour le détruire et vous aurez un nouveau cœur pour Gomez.

Daniel FIEVET

SUPER NINTENDO
DESERT STRIKE
Voici trois codes pour ce jeu :
Campaign*2, 3ZJQZTM.
Campaign*3, W3JJK8Q.
Campaign*4, 2RKKJQN.

TRUCS en VRAC

Pascal AUBRIT

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO KART

Dans les Donuts Plains : lorsque vous attrapez une taupe en pleine figure, appuyez sur L ou R. Elle se décrochera. Pendant la course, il faut que votre personnage possède beaucoup de pièces pour ne pas déraper lors d'une collision.

Dans la Ghost House Valley : à proximité de la ligne de départ, il y a une passerelle qui coupe presque le circuit en deux. Avec une plume, dans votre carré d'options, vous pourrez accéder à ce raccourci et gagner plusieurs places.

SUPER NINTENDO
ZELDA III

Voici comment battre Ganon, lors des deux phases du combat. Première phase : commencez par lui infliger des coups d'épée. Ensuite, protégez-vous des chauves-souris avec la canne de Byrna et attaquez à nouveau avec votre épée. Faites cela jusqu'à ce qu'il fasse effondrer le sol. Seconde phase : vous ne pouvez toucher Ganon que lorsque les deux torches sont allumées. Lorsqu'il devient bleu clair, après un coup d'épée, tirez rapidement une flèche d'argent. Répétez l'opération quatre fois de suite, vous pourrez admirer la fin de ce sublime jeu.

TRUCS en VRAC

L'incrédible **KING KONG**

SUPER NINTENDO
SUPER GHOULS AND GHOSTS
Un petit cheat mode qui sert à obtenir le select stage et le sound test : allez au menu des options, dirigez votre curseur sur « Exit » avec la première manette. Avec la seconde manette, maintenez enfoncés les six boutons (L, R, A, B, X, Y) et start, et faites start sur la première... et voilà !

Cartron **SIEGFRIED**

GAME BOY
DR FRANKEN
Voici un code qui vous permettra de parvenir directement à la fin : **NJPFK2N7VVVG608.**
Si vous voulez chercher les parties du corps de la fiancée de Franken, voici ce qu'il faut faire : la tête se trouve dans les remparts, le bras gauche est dans la salle à manger, la jambe droite dans la salle des canons, le buste au portail de la salle des canons, la jambe gauche dans le labyrinthe et la main droite à l'intérieur du labyrinthe.

Olivier **LOMER**

SUPER NINTENDO
SUPER ADVENTURE ISLAND
Pour gagner le select stage voici comment procéder : à la page du titre, faites : droite, L et X (en même temps), puis start plusieurs fois de suite.

David **DUMEYN**

GAME GEAR
TERMINATOR
Dans le niveau 01, un vaisseau vous poursuit en lâchant des bombes. Ne vous arrêtez pas lorsqu'une bombe tombe. Pour détruire le vaisseau, allez jusqu'à l'échelle en tirant vers la droite. Après huit impacts vous l'aurez détruit. Descendez ensuite pour faire exploser la porte avec vos grenades. Avant d'arriver devant la porte, vous devez tirer en marchant car les ennemis sont plus rapides que votre personnage.

TRUCS en VRAC

David DUMEYN

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD IN HIGH-TECH WORLD

Lorsque vous avez l'occasion de téléphoner, composez le 911. C'est le numéro de téléphone de la police. Allez chez le père et appuyez sur le 1 pour avoir un nouveau morceau de la carte. Chez la maîtresse d'école, les réponses sont 3-3-1-1-2-2-1-3-1-3 et vous obtiendrez encore un bout de la carte. Dans les cuisines, à l'intérieur d'un pot, vous trouverez une partie de la carte. Il y a aussi un morceau de la carte dans une horloge. Passez également à la bibliothèque, chez Barbara et retournez ensuite à la bibliothèque, vous y découvrirez un morceau de carte. À 11 h 38 ou à 13 h 45, allez le plus vite possible dans une salle où il n'y a rien : Bob et Marc seront là pour vous donner un morceau de carte. Chez James, il y a une partie de la carte en cendres. Téléphonez à Rockwell et trouvez-le rapidement sinon vous mourez. Retournez chez James et montez le plus possible avec l'objet qui se trouve dans le coffre : il vous servira à obtenir encore un morceau de la carte. Pour quitter le château, il faut trouver une aile delta et se rendre sur la passerelle. Pour passer le lac, après le château, n'attendez pas que le premier Ninja sorte de l'eau mais avancez en tirant en l'air autant de fois qu'il le faut. À la première pierre, il y aura un autre Ninja, procédez de la même manière. Dans la forêt des Ninjas, il y a des petits nuages. Tirez quatre fois sur eux et ils se transformeront en coffres pleins de sous. Pour obtenir le laissez-passer dans la ville, une fois hors du château, traversez la forêt et le village. Dirigez-vous vers les bambous, entrez dans le couloir et priez cent fois. Pour quitter la ville, attendez 14 h 08 précises puis allez au Hamburger Shop ; on vous offrira 1 000 pièces d'or.

Quelques codes très utiles pour ce jeu :

Pour la forêt des Ninjas : **LhpYAPsMSa**

Pour se retrouver après la maison : **LgqXsRtMSa**

Pour en finir avec Alex Kidd, voici quelques tuyaux pour vous aider à répondre aux questions des trois sœurs servantes. Elles permettent d'obtenir une partie de la carte. Vous pourrez ainsi pousser plus avant dans ce jeu :

1 • **LINDA** 2 • **BETTY** 3 • **JANET** 4 • **CINDY** 5 • **LUCIE** 6 • **KATE**

TRUCS en VRAC

Thierry DEBANC

NEO GEO
SUPER SIDEKICKS
Une méthode presque imparable pour marquer des buts :
Lorsque vous avez la balle, arrangez-vous pour faire le plus de feintes possible à l'ordinateur. Devant le goal, centrez en direction du haut de la surface de réparation et tirez quand votre joueur se trouve dans un angle que le gardien ne peut pas cou-

Charles-Henri et Sylvain

MEGADRIVE
ROAD RASH II
Voici comment faire pour choisir le niveau et la moto dès le départ. Ouvrez le menu « options ». Choisissez le « Set Player Mode » et prenez l'option « Mano à Mano ». Sélectionnez votre level de 1 à 5. Le player 01 doit prendre la chaîne et le second la matraque. Allez ensuite au « Bike Shop » et prenez la moto qui vous plaît le plus.

BEST OF TRUCS EN VRAC

SUPER NINTENDO
SUPER MARIO KART
Pour voir votre kart sous différents angles, voici ce qu'il faut faire :
Choisissez votre perso et prenez l'option « Time Trial ». Faites la course que vous voulez en évitant tout accident avec les éléments du décor. La course terminée, prenez l'option « Replay » (pour revoir votre course). Quand vous verrez votre voiture faire une démo de vos prouesses, pressez le bouton L ou R.

BEST OF TRUCS EN VRAC

SUPER NINTENDO
ZELDA III
Voici quelques endroits où trouver les objets de la quête :
Cape et le premier pendentif : dans le premier palais du monde de la Lumière. Le gant de Force et le second pendentif : dans le deuxième palais du monde de la Lumière. La perle de Lune et le troisième pendentif : dans le troisième palais du monde de la Lumière. Le boomerang bleu est dans le château d'Hyrule. L'épée Excalibur et le champignon se trouvent dans la forêt Perdue. Le filet à papillons est dans le village Cocorico.
Le flacon 01 est vendu par le fakir de la place du village. Le flacon 02 se trouve à l'auberge du village. Le flacon 03 est sous un pont : l'ermite qui y habite vous le donnera (monde de la Lumière). Le flacon 04 est dans le désert. Le voleur avec son manteau vous le confiera. Le livre des Hyliens est dans la bibliothèque du village. Le marteau magique se trouve dans le premier palais du monde des Ténèbres. La cape qui rend invisible est dans le cimetière.
Voici comment venir à bout des boss : pour le premier, utilisez les flèches et, si vous n'en avez pas assez en stock, foncez à l'épée. Avec le deuxième, utilisez votre épée pour le toucher à la tête. Avec le troisième, utilisez votre épée pour lui frapper la queue. Avec Agahnim, utilisez votre épée (NDR : ou votre filet à papillons) pour lui retourner son pouvoir.

TRUCS en VRAC

BEST OF TRUCS EN VRAC

GAME BOY

SUPER MARIO LAND II

Voici quelques astuces pour un jeu magnifique.

Tree Zone : au troisième hérisson, il faut se mettre au milieu de la plate-forme et sauter. Ensuite, allez sur le cube et sautez à nouveau. Une vie apparaîtra. Sur la plate-forme du troisième hérisson, placez-vous contre le cube et sautez encore une fois. Vous gagnerez des pièces d'or.

Montez sur la plate-forme qui se trouve au-dessus de la deuxième taupe. Sautez vers la gauche, un autre cube apparaîtra. Renouvelez cette opération, une fois vers la gauche et une fois vers la droite. Vous récupérerez une vie. À la fin du level, approchez-vous de la porte. Sautez deux fois sur le cube et une vie descendra jusqu'à vous.

Mario Zone : entre le deuxième et le troisième groupe de piques, faites apparaître un cube en sautant. Montez dessus et vous récolterez des pièces.

BEST OF TRUCS EN VRAC

NES

BATTLE OF OLYMPUS

Quelques codes indispensables pour ce jeu :

Temple d'Hadès : Y9p5Jd Ma2ouoy 2aAzLq T8db8MA. **Attica** : sur le chemin du temple, il y a deux fontaines. Mettez-vous à genoux devant la deuxième (dans le sens gauche/droite), votre force physique reviendra au maximum. Remarque : lorsque vous montez sur Pégase, en utilisant la harpe au monument du soleil, celui-ci vous amène directement à cette fontaine. Il faut tuer la Lardie et retourner voir la mère dont le petit a été enlevé. Vous aurez le bâton de tenouil. **Peloponnese** : le dieu de ce monde vous donne la harpe, elle peut servir à appeler Pégase devant les monolythes du soleil. En tuant l'hydre, vous obtiendrez l'épée. Elle sert à tuer le cyclope en lui tirant dans l'œil pour faire apparaître l'entrée de Laconia. **Phtia** : l'épée divine est donnée par le dieu en échange de 70 olives. En tuant le dragon à Phtia on obtient la pomme d'or. **Phrygia** : le dieu vous donne la pierre de lune. **Laconia** : tuez la sirène et entrez dans la nouvelle porte. Tuez les Grées pour avoir l'œil de Grées. **Crète** : vous aurez le bracelet contre 80 olives dans la salle des dieux. **Troie** : après avoir tué la sirène à l'aide de la harpe, revenez en Laconie et accroupissez-vous sur les blocs de pierre sous la dernière ruine. Vous aurez le vase. Réveillez ensuite Gaia avec l'ocarina pour qu'il libère le passage de Phtia. La première nymphe est en Argolis : il faut prendre la porte de gauche et se servir de l'œil de Grées. La deuxième apparaît en tuant le minotaure en Crète. Et la troisième se trouve en Laconia, dans la caverne qui se trouve sur le chemin passant par le jardin. Servez-vous de l'œil de Grées.

Pour les boss. Avec Hadès : utilisez la pierre de lune pour faire apparaître la lune ! Ensuite, avancez lentement jusqu'à voir l'ombre de votre ennemi sur le sol. Tant que vous êtes agenouillé, il ne peut pas vous toucher. Quand il s'éloigne, utilisez l'épée divine et touchez-le en restant à distance. Vous pouvez l'atteindre aux jambes quand il saute. Si vous le touchez huit fois, il fait une apparition. Recommencez l'opération. Si vous le tuez, il ne reste plus qu'à servir de la pièce et à retrouver votre fiancée qui est transformée en pierre.

TRUCS en VRAC

BEST OF TRUCS EN VRAC

SUPER NINTENDO
PILOTWINGS
Level 02 : 985 206
Level 03 : 394 391
Level 04 : 520 771
Level 05 : 108 048
Level 06 : 400 718
Level 07 : 773 224
Level 08 : 165 411
Level 09 : 760 357
Level 10 : 882 943
En parachute ou en rocket belt, essayez de vous poser sur les plates-formes mouvantes. Vous aurez une bonne surprise.

BEST OF TRUCS EN VRAC

SUPER NINTENDO
ACTRAISER
A la ville de Kasandora, attendez que les villageois vous parle d'une mystérieuse pyramide. Lorsque celle-ci apparaît, envoyez la foudre dessus avant de partir au combat. Vous gagnerez alors une vie gratuite. Idem pour les endroits comme Northwall et Bloodpool. Pour obtenir une vie gratuite à Fillmore et à Marahna, utilisez l'orage et vous aurez un drapeau de magie en plus pour terminer.
Maintenant, voici quelques aides pour terrasser vos adversaires (les boss de chaque région) et poursuivre votre aventure. Le boss de Fillmore : restez sur sa droite et donnez des coups sans arrêt. Faites attention à sa hache et lorsqu'il saute, placez-vous un peu à droite pour recommencer. Pour le boss de Bloodpool : restez à gauche de l'écran, lorsque le magicien apparaît sur la première colonne de droite, avancez puis frappez-le. Quand il disparaît, allez vers la gauche et continuez selon la même méthode. Une fois qu'il a opéré sa transformation en loup-garou, attaquez-le en corps en corps seul si votre barre d'énergie est au plus bas. Vous devrez le suivre sans vous faire toucher par les projectiles des statues et lui décocher plusieurs coups d'épée.

BEST OF TRUCS EN VRAC

SUPER NINTENDO
TORTUES NINJA IV
Si vous avez envie de voir la fin de se sublime jeu de baston, voici une manipulation indispensable. Sur votre second paddle, faites : X, Y, B, A, haut, gauche, bas, droite et pour finir R, L. Ensuite, appuyez tout simplement sur le start du premier paddle.

TRUCS en VRAC

BEST OF TRUCS EN VRAC

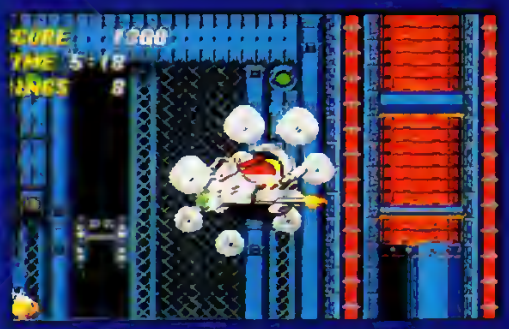
SUPER NINTENDO
PRINCE OF PERSIA

Quelques codes merveilleux pour le hit des jeux.
Level 02 : 9RNQ32X.
Level 03 : THTB3XX.
Level 04 : 9HRLR7X.
Level 05 : B128BTG.
Level 06 : CJVD+YB.
Level 07 : B891135R.
Level 08 : MX2GW39.
Level 09 : 37YVRKR.
Level 10 : M3Y8R3R.
Level 11 : 367!32!
Level 12 : 9H1HD4Z.
Level 13 : GLSV2LL.
Level 15 : YMV2DS!.
Level 17 : QLW5SFD.
Level 18 : 4+R7V1D.
Level 19 : GFQB22+.
Level 20 : HM7RCJS.

BEST OF TRUCS EN VRAC

MEGADRIVE
SONIC II

Tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Sonic II... sans jamais l'avoir demandé !



Terminez Sonic II avec les sept émeraudes. Vous aurez alors la possibilité de vous transformer en super Sonic. N'oubliez pas de presser le bouton C si vous récoltez cinquante anneaux. Vous voilà devenu super Sonic. Pour avoir toutes les émeraudes, allez dans le select round et choisissez le « spécial stage ». Lorsque vous aurez une émeraude faites « reset ». Votre pierre précieuse sera prise en compte et vous n'aurez plus qu'à récupérer les autres. Pour transformer Sonic en plusieurs éléments du décor ou adversaire (comme dans le premier épisode) faites cela : allez dans le « select round ». Écoutez les musiques 01, 09, 09, 02, 01, 01, 02, 04. Sans oubliez de presser C entre chaque musique.

Voici la manipulation à exécuter pour obtenir le « select round » de ce jeu qui speede. Allez sur le menu « options », puis sur l'éditeur de son. Écoutez les musiques dans cet ordre : musique 19 plus C, musique 65 plus C, musique 09 plus C, musique 17 plus C. Faites start, choisissez un seul joueur et faites A plus start.

BEST OF TRUCS EN VRAC

MEGADRIVE
DRAGON'S FURY

Pour avoir le monstre de fin et 9 999 999 990 points : HsAOFU3GIA. En mode deux joueurs, faites deux fois le même code.
Le code de la fin avec 22 billes : ALCLAESECK.
Pour avoir 99 billes en commençant : 36BW3GQNC5.
Voici un petit conseil : lorsque vous allez perdre votre ultime et dernière balle, pressez start et A. Un code s'affichera. Notez-le et faites un reset. Entrez le password, vos points de la partie précédente seront toujours là pour votre nouvelle partie.

TRUCS en VRAC

BEST OF TRUCS EN VRAC

MEGADRIVE
POPULOUS
Un cheat mode très utile : sélectionnez le « new game » et, en maintenant le bouton enfoncé, allez vers le bas ou vers le haut jusqu'à ce que vous voyez des chiffres. Le chiffre choisi correspond au niveau et le dernier est le 2269.
Pour le « select round » : avant de commencer, au lieu de mettre le nom du niveau, mettez le numéro en chiffre et vous arriverez au niveau voulu.
Les codes :
ALPLOPOUT
BINMEOUT
BINEHAM
BURGBORD
CALMELUG
DOUOLOW
EOAEING
HAMEAME
HOBMEILL
HOBOZJOB
IMMPEPIL
JOJOGOORD
MORINGILL
NIMOUTJOB
QAZITORY
SCOQUEMET
SHADOGODON
SHADTED
SHIMEICK
SHIOZER
SUZALOW
SUZTI
SWAVER
TIMPEOLD
TIMUSLUG
VERYELIN
WEAVHIPHAM
WEAVINPERT
Niveau 458 : MORKOPILL
Niveau 479 : DOLOXICK
Niveau 494 : WEAVUSPERT

BEST OF TRUCS EN VRAC

MASTER SYSTEM
GOLVELIUS
Voici quelques indices pour trouver les boss démoniaques de ce jeu d'aventure.
Le premier démon est sous un arbre entre deux colonnes de pierres. Pour y accéder, il faut tuer des abeilles ou des serpents. Le deuxième démon est sous une pierre bleue, dans un tableau où plusieurs pierres bleues sont disposées géométriquement. Frappez sur une pierre du bas avec l'épée. Remontez un ruisseau pour trouver le troisième démon. L'entrée de la caverne se trouve sur la rive gauche du ruisseau tout en haut. Le quatrième démon est sur une petite île dans le marais, sous une pierre verte. Le cinquième démon est sur une île. Il faut briser une des pierres indestructibles et la caverne apparaît. Le sixième démon est en dessous du ruisseau le plus à droite. Vous verrez une montagne vous barrant la route, mais la rivière continue. Tuez des adversaires pour voir la caverne. Le septième démon est dans la forêt d'Hendi, à l'endroit où il y a des Koroda noirs. Il faut en tuer au moins deux pour que la porte de la caverne s'ouvre. Le chef de fin se trouve sous un arbre mort où il y a deux pierres. Tapez celle de droite et un trou apparaîtra. On arrive avec dix-huit potions maximum, devant le chef. Mais si vous allez dans la mer, là où il y a des requins, vous pouvez acheter une dix-neuvième potion. Elle ne s'inscrira pas, mais vous serez alors invulnérable.

BEST OF TRUCS EN VRAC

NEO GEO
ART OF FIGHTING
Voici quelques méthodes pour éliminer ces rudes adversaires :
Pour le Japonais Todo : prenez votre appui sur le bord de l'écran et sautez dessus plusieurs fois de suite. Lorsqu'il est étourdi, envoyez le « Koh oh Ken » (boule d'énergie) sur lui.
Pour affronter Jack : faites très attention, cette masse de muscle ne vous fera aucun cadeau. Commencez le combat par une bonne rasade de « Ryu Geki Ken ». Si vous avez Robert faites le « Koh Oh Ken ». Ensuite, sautez-lui dessus et réaliser un « Zanretsu Ken » ou un « Geneikyaku » (coup de poing ou pied multiple). Quand il est étourdi, il ne reste plus qu'à faire une projection.
Pour Lee : cet adversaire est très agile et très rapide. Procédez donc avec prudence. Placez lui un « Hienshippukiaku » (coup de pied de feu) dès le départ. S'il vous saute dessus, stoppez-le avec le « Geneikyaku » (coup de pied multiple). Ensuite, sautez rapidement pour éviter son attaque spéciale.

TRUCS en VRAC

BEST OF TRUCS EN VRAC

MEGADRIVE

PHANTASY STAR III

Voici un conseil pour trouver les cinq armes légendaires.
Laya's Bow, vous l'avez déjà sur vous. Lune's Slasher, vous l'avez aussi. Orakio Black Sword, vous la trouverez dans le premier monde mais il faut utiliser les Aqua Parts. Ensuite, rendez-vous au temple sous-marin.
Voici comment doit se dérouler la seconde génération de Ayn. Retournez sur Aridia à Hazatack puis dans la caverne où vous aviez trouvé Wren. Là, vos parents seront présent ainsi que Lyk. Prenez la Dragnteat et sortez de la grotte. Allez vers l'est de la planète et entrez dans la caverne d'Aridia-Draconia. Une fois sur Draconia, visitez les deux villes et dirigez-vous vers Lensd. Traversez le château et allez dans le donjon pour délivrer Théa, la fille de Lyle. Par la suite, retournez sur Aridia et dirigez-vous vers la grotte qui se trouve au nord de Hazatack. Une fois dépassé, vos persos atterriront sur Landen. Partez dans le village natal de votre père qui a pour nom Klys. Lorsque vous serez dans la boutique technique, vous découvrirez un passage qui conduit au donjon. À l'intérieur, vous devrez trouver et tuer Sari, la fille de Léna. Retournez une fois de plus sur Aridia, dans la cave de Wren. Ensuite, repartez sur Draconia pour vous rendre sur Endora. Recherchez la presqu'île à l'est d'Endora où vous trouverez un dragon. Peu après, il vous mènera à Techna. Entrez dans le château et dans le donjon où vous trouverez une navette spatiale qui vous emmènera sur le satellite Azara. Pénétrez dans le château et dans le donjon où Siren vous attend. Siren est un adversaire très coriace alors soyez prudence ! Pour le terrasser et passer à la troisième génération, utilisez la technique de combat Gires. La troisième génération de Crys (non ! pas le testeur). Dans la troisième génération, Ayn, le héros, est devenu papa. Il est marié à Sari.
Pour commencer, sortez de la ville et dirigez-vous vers le sud puis vers l'ouest. Vous y découvrirez un pont qui donne accès à une autre partie de la planète où se trouve un château. Dans ce château en ruine, vous ne trouverez rien qui soit intéressant. Mais complètement au sud de la rive gauche de Landen se trouve une caverne qui conduit à Elisium. Attention ! La grotte est assez loin et les adversaires que vous allez rencontrer seront très coriaces. Ensuite, partez vers Dirisia qui se trouve à l'ouest de votre position actuelle. Une fois là-bas, visitez le château et le donjon. En sortant de Dirisia vous trouverez une grotte qui a pour nom la caverne perdue. Vous pourrez avoir le « sub parts » que vous donnerez à Wren. Sortez de la caverne et repassez par Dirisia . Prenez la grotte de l'Est, pas celle d'où vous venez mais l'autre car sinon vous tournerez en rond. Passez le labyrinthe et atterrissez sur Aridia. Partez sur Hazatack et, au lieu d'aller dans la ville, dirigez-vous du côté du petit ruisseau sur la droite. Aussitôt, Wren se transformera grâce au « sub parts ». Trouvez Laya dans l'unique temple qui est sur la planète. Retournez sur Hazatack pour effectuer divers achats puis allez au sud-ouest d'Aridia. Prenez la direction de Frigidia, allez vers l'est puis vers le sud pour traverser le pont. Longez la côte pour y trouver un passage qui part en direction du Nord. Une fois dans cette direction, vous pourrez atteindre la ville de Mystoke où vous trouverez le pendentif de Laya. Attention, car le château et le donjon de ce niveau son très long et, une fois que vous posséderez le pendentif, il vous donnera la possibilité de voyager de temple en temple sur différentes planètes. Au nord de Frigidia, se trouve un temple qui vous mène à Elysium. Ensuite, traversez le pont au nord pour retrouver Aérone. Trouvez le passage dans cette ville et traversez le mini donjon pour récupérer un vaisseau. Une fois que vous l'aurez, il faudra aller sur Dahlia, le deuxième satellite. Parlez avec Lune et prenez Kara dans votre partie. Recherchez le « sky part » pour Wren qui est dans le donjon.
Pour poursuivre, repartez sur Frigidia. Cherchez son aéroport puis transformez Wren en aérojet pour aller sur Skyhaven. Une fois à destination, vous découvrirez un château flottant sur la mer. Discutez avec les membres du conseil de Skyhaven car il vous donneront de précieux indices. Ressortez du château. Longez la rive de la mer en direction de l'ouest. Trouvez le village de New Mota, car des sages vous raconteront votre aventure. Chez eux, choisissez les armes les plus destructrices en faisant attention car votre portefeuille devra être bien rempli. Repartez sur Aquatica et visitez l'île des sages où vous découvrirez le « siren's shot » que vous donnerez à Wren. Il faut ensuite impérativement parler à tous les sages de ce niveau. Allez sur Landen et visitez le palace Sur Ken où vous aurez l'épée d'Orakio. Ensuite, allez sur Aridia pour trouver au nord d'Hazatack le cyborg Miun qui vous donnera les Miun's Claw. Retournez voir les sages qui vous donneront une formule magique.

TRUCS en VRAC

BEST OF TRUCS EN VRAC

MEGADRIVE
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD

Dans l'immeuble, juste avant Kabuto, il y a deux trésors. Pour les trouver, il suffit de descendre à gauche puis de sauter d'un mur à l'autre en montant.

Niveau 2-2 : à la fin, ne prenez pas tout de suite la porte « exit ». Prenez la porte de gauche et montez le plus haut possible. Ne passez pas par la gauche même si ce chemin semble logique. Passez plutôt par la droite. Vous trouverez un bassin au fond duquel se trouve un coffre contenant une vie.

Niveau 2-2 : vous verrez deux coffres à côté d'une anémone. Prenez ces chiffres et laissez-vous entraîner dans le trou. C'est un passage secret où vous pourrez faire provision de coffres.

Niveau 3 : après l'homme au sabre, il y a une barre. Descendez et, en vous baissant, avancez vers le mur de droite. Vous voilà dans une salle avec deux trésors, une barre et des lingots. Revenez sur place et faites la boule de feu pour sortir de la caverne.

Niveau 3-1 : quand vous apparaissez, laissez-vous tomber dans le trou. Il y a deux coffres. Ensuite, un peu plus haut, on remarque un trou dans le mur de gauche. Transformez-vous en boule de feu et visez bien pour entrer dans le trou. Vous y trouverez trois coffres.

Niveau 3-2 : au début, sautez sur la passerelle à droite puis sautez en haut à gauche. Vous serez sur un autre étage où vous pourrez passer la totalité du tableau en gagnant deux coffres.

Niveau 3-2 : après la liane, transformez-vous en boule de feu et allez vers la droite. Vous aurez accès à une autre pièce, où se trouve un coffre.

Niveau 4-1 : tout à fait à la fin, laissez-vous tomber dans le dernier trou. Accroupissez-vous en bas du mur de droite et avancez dans cette position jusqu'à ce que vous traversiez le mur. Transformez-vous en boule de feu pour casser les briques et prenez deux coffres.

Niveau 4-1 : dans la deuxième partie du tableau, il y a deux coffres sur des troncs d'arbre. Pour les prendre, il faut se laisser tomber dans le vide. Une plate-forme invisible vous empêchera de tomber plus bas. Le deuxième coffre contient une boule de cristal qui vous transformera en tornade. Aller tout droit sans changer de direction, vous entrerez dans une salle souterraine où il a deux coffres. Pour remonter, une autre plate-forme invisible vous permettra de marcher dans le vide.

Les boss. Hanzo : il suffit de s'approcher le plus possible de lui en se baissant. Attendez la dernière transformation. Tuez son ombre et, dès qu'il commence à sauter, donnez-lui un coup. Ça l'empêchera de sauter et il perdra une vie.

BEST OF TRUCS EN VRAC

LINX
GATES OF ZENDOCON

Des codes :
ZYBX, XRXS, ANEX, NEAT, YARF, EYES, NYXX, ZYRB, SFYX, BARE, STAX, SZZZ, RAZE, TRYX, STYX, YARB, BREX, STAB, BOXX, ZEST, TENT, BROT, STOB, XTNT, BOTZ, SNAX, ZORT, RATT, NEYT, TERA, BYTE, BETA, TRAX, ZEBA, ZETA.

Au début du jeu, appuyez sur « option 1 ». Entrez le code Tryx. Dirigez-vous le plus rapidement possible, en bas à droite de l'écran. Dans votre élan traversez la plate-forme sur laquelle avance les chars. Ensuite, allez vers la droite et terminez le stage. Vous allez maintenant traverser un stage délirant où vous devrez tirer sur les têtes digitalisées des auteurs du jeu. Vous pourrez y récupérer également toutes les armes disponibles dans le jeu.

Pour nous écrire :

PLAYER ONE
Eddy 50 Hz, Trucs en vrac
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex

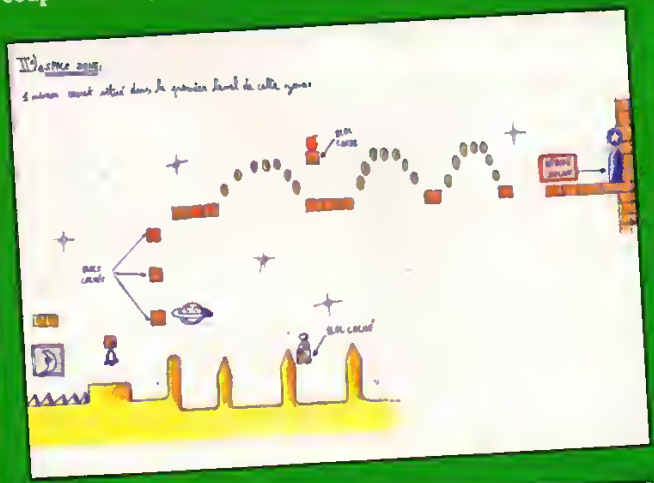
PLAYER ONE
Crevette, Plans des lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex

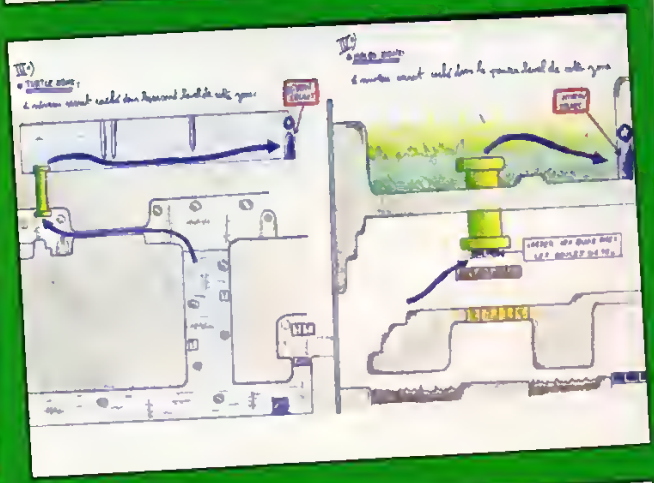
TRUCS

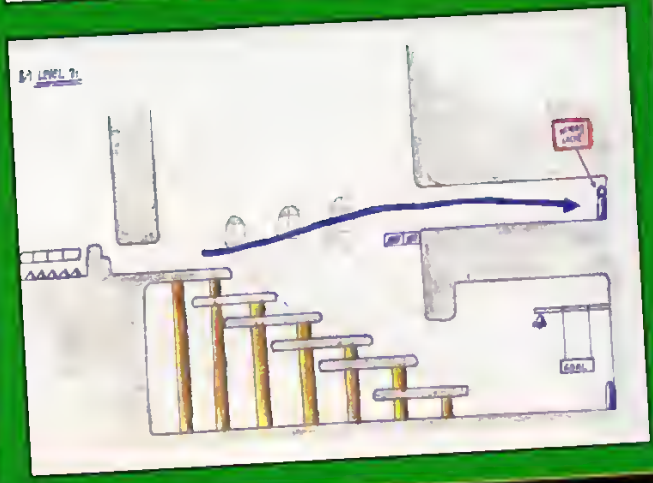
Eh oui ! c'est fini pour ce mois-ci ! Nous nous retrouverons maintenant le mois prochain. Et pas pour signer la pétition en faveur des crustacés de la Baltique. Car du fond de l'océan, elle ne captent toujours pas France 2 et MCM. C'est scandaleux tu vois ! Demandez plutôt à signer la pétition pour le plan du mois, retenue dans les geôles de la Crevette impériale !

LE PLAN DES LECTEURS

Eh ben dam ! il ne s'arrange pas le père Eddy ! Pour l'heure, il est temps de remettre un abonnement gratuit d'un an à Nicolas Cavré, d'Albi, pour son superbe plan de Super Mario Land II sur Game Boy. Bravo à toi Nico ! et merci à tous les autres, car on en reçoit vraiment beaucoup. C'est super ! Rendez-vous dès le mois prochain.







TRUCS

BEST OF

Avant le match, des poms-pom girls digitalisées viennent detendre l'atmosphere.

Quand la simulation sportive devient un art, les testeurs de *Player* se métamorphosent en Picasso du basket.

Parmi les jeux qui ont contribué au succès de la Super Nintendo en France, figure en bonne place Super Soccer. Ce jeu de foot montrait tout le réalisme que pouvait apporter la vue en perspective du mode 7 à une simulation sportive. Sous le choc, on s'était attendu à voir apparaître une série d'autres jeux de sport reprenant ce principe. Pourtant, contre toute attente, le superbe essai de Human n'a pas fait beaucoup d'émules. Serait-ce dû à des difficultés de programmation ? Toujours est-il que seul **Dunkshot** s'est risqué à appliquer le même traitement au basket. Importée sous le titre plus parlant de **World League Basketball**, cette cartouche confirme que sport + mode 7 + savoir-faire = pied intégral.

Le p'tit blanc ferait bien de se mefier de la limite des trois secondes.

Superbe panier. Applaudissements, Mesdames Messieurs.

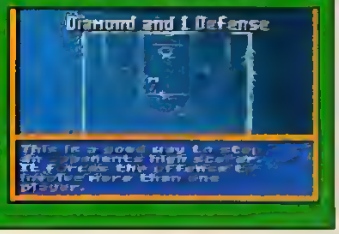
PLEIN LA VUE

Comme son homologue « footballesque », World League Basketball se démarque par une représentation du terrain en 3D, type F-Zero. Vous ne voyez plus la partie à partir d'une pseudo vue aérienne plate mais à partir d'une « caméra » collée au joueur qui possède la balle. Un joueur adverse qui intercepte la balle et c'est tout le terrain qui pivote de 180°. On a beau avoir vu 10 000 fois les zooms et les rotations du

En appuyant sur le bouton B, vous pouvez sélecti

ÇA C'EST DE L'ERGONOMIE !

Une fois passé l'étape de prise en main, vous allez découvrir tout l'intérêt des différents styles de jeu. La grande classe, c'est que World League Basketball vous propose carrément deux moyens de changer de style. Le premier ne vous oblige même pas à quitter le jeu puisqu'il impose seulement l'emploi des boutons gauche et droite du paddle. Le jeu sélectionné s'affiche alors dans la fenêtre en haut à droite de l'écran. Le second mode de choix s'opère dans l'écran de l'entraîneur : vous pourrez ici visualiser toutes les tactiques, avec des explications et des schémas, avant d'effectuer votre choix.



LA MEILLEURE FAÇON DE PASSER

...atiquement le joueur situé entre l'attaquant et le panier.

mode 7, ça continue à faire un choc... Rien que cet effet suffirait à faire atteindre à cette cartouche une dimension sans commune mesure avec tous les autres jeux de basket disponibles sur console. Rien que cet effet suffirait à faire de ce jeu le plus beau de sa catégorie.

DURÉE DE VIE : DIX ANS ?

Mais Nintendo ne s'est pas arrêté là : les joueurs sont classes, le rendu des décors géant, avec ses superbes effets de matière, et des bruitages digitalisés complètent magistralement l'ambiance. Tout a été conçu pour que le joueur rentre dans le match en trois coups de cuiller à pot. Et pour les options, qu'est-ce qu'il a en magasin, le petit ? À peu près tout ce qu'on peut désirer, même le superflu. Dès la **phase de sélection**, on réalise que la dernière cartouche de Nintendo ne boxe pas dans la catégorie des amateurs. C'est parmi soixante équipes mondiales que vous pourrez choisir votre poulain. **Deux modes de jeu** sont proposés : match simple (à un ou deux joueurs) ou, pour les plus ambitieux, saison complète. Dans ce second cas, vous disputerez les 18 matchs réguliers de la saison avant de vous qualifier pour un tournoi, **divisé en trois phases**, dans lequel vous rencontrerez les meilleures équipes mondiales. La durée du challenge vous effraie ? Pas de panique : une pile permet de sauvegarder jusqu'à quatre parties. Une dernière précision pendant que j'y pense : en match simple, vous disposez de **trois niveaux de difficulté** et pouvez choisir la durée de la partie. Merci qui ?

Une passe vers l'ailier du fond ne serait pas une mauvaise idée.

Choisissez votre continent puis votre équipe.

RAGE IN HARLEM

Bon, c'est pas tout ça, mais comment il se manie le bébé ? Vraiment super bien, reconnaissons-le. Deux boutons en attaque, trois en défense suffisent à accomplir **les actions courantes** : passe, shoot, saut, interception de la balle, sélection d'un défenseur... Des combinaisons plus élaborées sont également envisageables mais elles

Amusez-vous à consulter toutes les statistiques possibles et imaginables.

demandent un peu plus d'entraînement. Ainsi, lorsque vous êtes à côté du panier, vous pouvez, en poussant le paddle dans une direction et en appuyant sur le bouton B, tenter plusieurs smashes : à deux mains, en giflant la balle, en suspension, en spirale ou en frappant d'une main. Autre bonne idée, une option hyper utile permet de visualiser précisément les chances de réussite d'une passe (voir encadré). Toutes les règles du basket sont évidemment respectées dans le jeu.

« JORDAN, T'ES VIRÉ ! »

Le sport, c'est du réflexe mais également une bonne dose de stratégie. Afin de couvrir ces deux aspects, World League Basketball vous met également à la place de l'entraîneur. Votre job consiste à décider d'une tactique de défense ou d'attaque adéquate parmi les sept proposées et à changer la composition de l'équipe en fonction des forces et faiblesses de chaque joueur. Ces choix peuvent être effectués sans problème en cours de jeu afin de prendre en compte l'évolution de la situation (la fatigue d'un joueur par exemple). Et ne dites pas que vous ne disposez pas d'informations pour cela. Il vous est possible d'interrompre le jeu pour afficher les informations relatives à chaque joueur ainsi que ses performances sur les deux dernières saisons. Si vous voulez jouer technique, pas de problème.

Pourquoi pas une passe sur le pivot ?

Je sens le point.

UN GRAND BOL DE PERFECTION

World League Basketball est un killer, un de ces jeux qui vont faire vendre de la Super Nintendo. Quand la jouabilité se mêle ainsi à la beauté graphique et à la richesse, il est impossible de ne pas se découvrir un amour immodéré pour ce sport. L'une des forces les plus remarquables de cette cartouche vient de sa capacité à faire craquer aussi bien le débutant que le pro de la simulation sportive. Il est parfaitement possible, lors des premières parties, de se limi-

Un petit lancer franc ?

QUELQUES SECONDES DE BONHEUR

Rien que pour vous, quelques instantanés des premières secondes d'un match. Le joueur de l'équipe rouge smashe, monte victorieusement au panier, passe à son équipier arrière, qui se place sur le côté avant de courir vers le panier. Vous n'avez pas le tourni, vous ?

Je la tire ou je la pointe, té ?

Seul défaut graphique de World League Basketball : il est où le public ?

ter à un jeu simple, sans se préoccuper de la partie stratégique, puis de progressivement rentrer dans la complexité du jeu en tournoi et du management de l'équipe. Une belle notice très claire (pour une fois !) facilite cette progression. Face à tant de qualités, il ne reste plus qu'une chose à faire : s'incliner. Super Soccer, meilleure simulation de football. Jimmy Connor's Tennis, meilleur jeu de tennis. World League Basketball, meilleur basket, la Super Nintendo est décidément en train de faire une razzia sur le sport version console. *Who's next* ? ■

Iggy, ne fait pas de pub pour Nike, lui (il n'est pas grand, riche et connu non plus, remarquez !).

96%

WORLD LEAGUE BASKETBALL

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 94 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 94 %

A B C D E F

Après un Desert Strike excellent, Electronic Arts remet ça en nous proposant un Jungle Strike encore plus réussi. Voilà qui fera plaisir à tous les fous d'Exocet qui ne savaient plus quoi faire de leurs missiles préférés depuis un an !

Faire une suite de Desert Strike, quelle bonne idée ! Mais attention, quand on a réalisé un petit bijou, on n'a pas le droit à l'erreur... Rassurez-vous, Electronic Arts nous a pondu une petite merveille. **Jungle Strike** est encore plus grand, plus beau et plus intéressant. C'est peut-être normal, mais ça aurait pu ne pas être le cas.

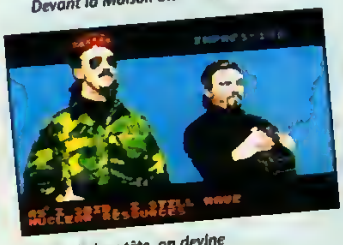
Utilisant sans scrupule une des recettes à suite les plus utilisées, Jungle Strike vous invite à contrer les desseins malfaisants du **fils du général** que vous aviez vaincu dans Desert Strike. À voir sa trombine, il n'y a pas de problème : c'est bien le fils de son père ! Comme si cela était une profession de foi (le fanatique !), **Kilbaba fils** va tout faire à son tour pour essayer de mettre l'Amérique à genoux. Seule petite difficulté, vous êtes là et vous n'avez pas l'intention de le laisser faire. En tout cas, d'après le scénario, c'est comme cela que vous voyez les choses. Vous n'êtes cependant pas obligé d'être pro-américain à tout prix.

LE DICTATEUR ATTAQUE SUR TOUS LES FRONTS

Avec Jungle Strike, vous devez être capable de remplir **toutes sortes de missions**. Les tâches qui vous attendent sont nombreuses. Confortablement installé aux commandes de **votre hélico ultra-moderne**, vos missions consistent à détruire un camp ennemi, à défendre certaines zones alliées, à éliminer toutes sortes d'engins ou de bâtisses, à capturer des agents adverses ou bien encore à délivrer des scientifiques prisonniers. Pas mal, non ? Une chose est sûre : il va falloir **être très performant** pour mener à bien toutes ces missions. Bref, ce n'est pas gagné d'avance.

À la variété des destinations s'associe celle des **paysages**. Eh oui, avec Jungle Strike, vous allez voir du pays. Que ce soit en pleine jungle, en ville, au milieu du désert ou dans une contrée enneigée, vous devez promener vos pales un peu partout. Certaines missions se dérouleront même **la nuit** ! Vous avez donc un boulot astreignant (après tout, à part votre vie, qu'est-ce que vous risquez ?), mais au moins vous vous baladez. Et puis les voyages forment la jeunesse, à ce que dit le proverbe.

Devant la Maison blanche. Belle baraque !


Rien qu'à leur tête, on devine que ce sont des méchants.

Décontracté, vous posez vos pieds sur la table alors qu'est dévoilée votre mission.

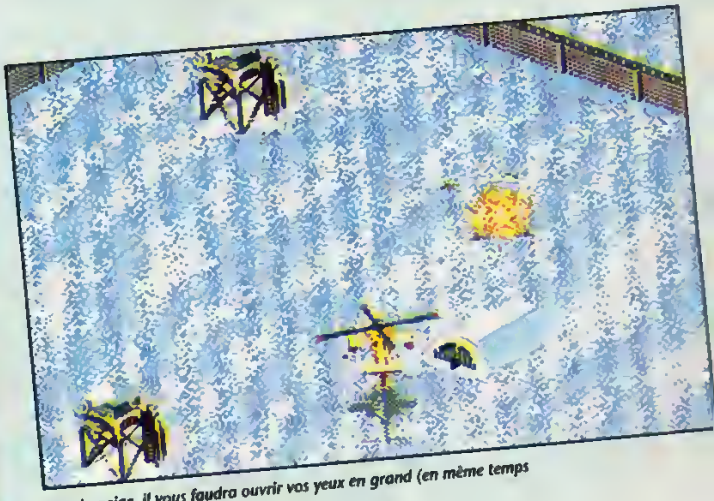
ÇA, C'EST DU MATOS !

Évidemment, pour vous aider à atomiser les méchants qui fourmillent dans tous les coins, l'armée américaine confie entre vos mains expertes l'hélicoptère le plus moderne qu'elle a en magasin. **Un engin de guerre monstrueux** pouvant tirer des rafales de mitraillette sans discontinuer ou balancer toutes sortes de missiles. Pour vous assister, et parce qu'un engin pareil ne peut pas se piloter seul (« Ouais, alors vous voyez, j'en suis à la greffe de mon quatrième bras... »), vous choisissez votre **coéquipier**. Son rôle sera déterminant quant à la précision des tirs, par exemple, et vous seriez

Dans Jungle Strike, vous pouvez survoler une ville. Ici, entre deux missions, amusez-vous à faire le tour de cette imposante bâtisse : c'est le trésor municipal.

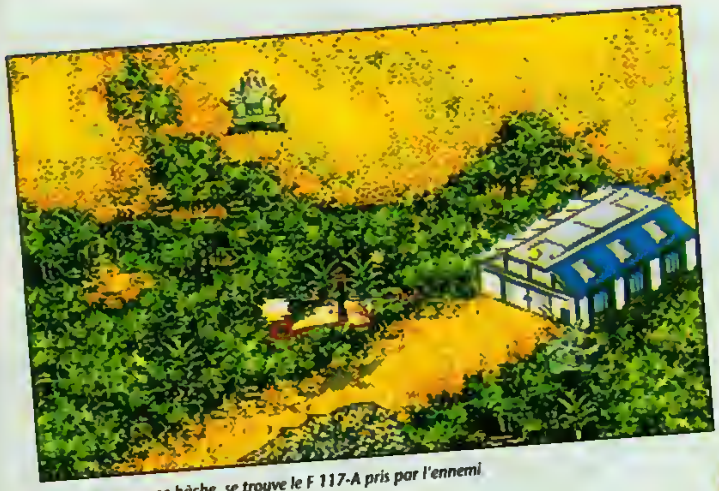
bien avisé de ne pas partir en mission avec le premier venu portant un flight-jacket sur le dos. Détail intéressant : lors de certaines missions « sauvetages », vous devez récupérer des pilotes égarés en territoire ennemi. N'hésitez pas à les recruter une fois la mission terminée, ce se sont souvent d'excellents équipiers. Et on n'est jamais trop aidé.

Autres éléments indispensables : **les boîtes de munitions et les barils de fuel.** On a du mal à s'en rendre compte, mais c'est dingue ce qu'un hélico peut consommer. Surtout celui-ci. Pour visualiser les endroits où vous avez la possibilité de vous approvisionner, vous disposez d'une carte très pratique qui pourra même vous indiquer, en plus, où se trouvent certains bâtiments et engins ennemis. C'est bien le genre de service **indispensable.** Je vous assure que se promener à l'aveuglette sans savoir où se trouve votre objectif est très énervant. Cela vous fait perdre du temps, du carburant et vous avez toutes les chances de disjoncter après quelques dizaines de minutes en tirant à



Avec la neige, il vous faudra ouvrir vos yeux en grand (en même temps que le système de chauffage).

Sympa, les graphismes.



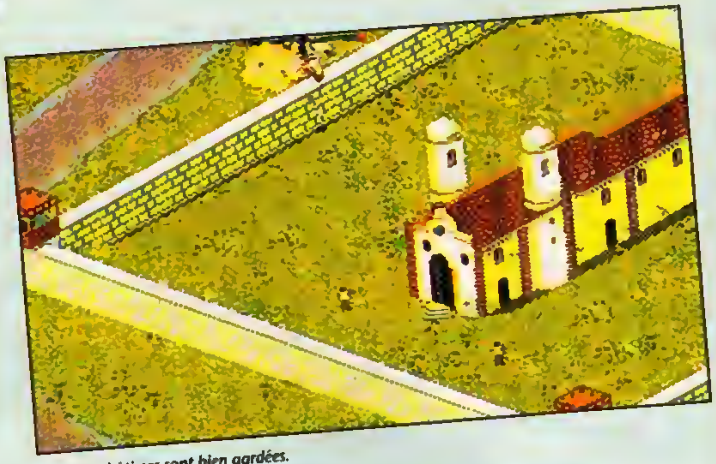
Camouflé sous une bâche, se trouve le F 117-A pris par l'ennemi

tout va sur vos propres troupes ou, ce qui est pire, sur **d'innocents citoyens**. Ne dites pas le contraire : moi qui suis quelqu'un de très posé et de très calme (ouïrai-je un murmure désapprobateur au sein de la rédaction ?), je me suis vu tirer au canon sur des **voitures de tourisme** transportant peut-être les membres de toute une famille. Vous vous rendez compte ? Du grand-père au petit-fils, j'ai maintenant leur mort sur la conscience. Je ne le referai plus, c'est promis !

ÇA VA BLASTER !

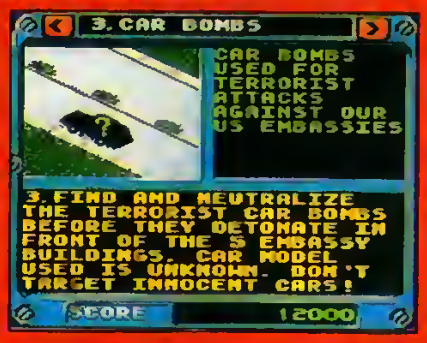
Ne soyez pas trop confiant. Vous avez beau posséder le *nec plus ultra* des engins de guerre, l'infâme **Kilbaba** a aussi de quoi se défendre. En plus de ses installations au sol classiques (canons, tanks, etc.) et de ses fantassins munis de lance-roquettes, il se sert d'hélicoptères semblables au vôtre (il n'a vraiment aucune imagination ce scélérat !). De plus, il n'hésite pas, si besoin est, à **camoufler** ses engins en véhicules civils pour mieux vous berner. Le doute n'est plus permis : c'est bien au roi des vicieux que vous avez à faire. N'ayez donc aucun scrupule à vous conduire en véritable chacal ou en hyène féroce à votre tour. Personne ne vous en voudra... sauf lui.

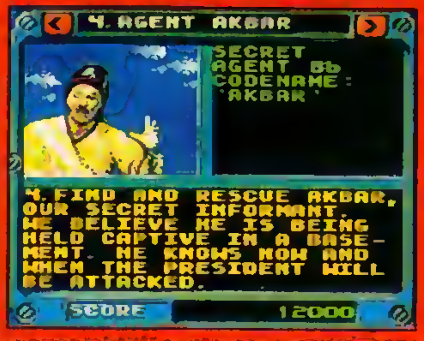
Jungle Strike est divisé en **huit missions**. Chacune est constituée de plusieurs objectifs à remplir (voir encadré « On vous souhaite bien du courage ! »). En fin de compte,

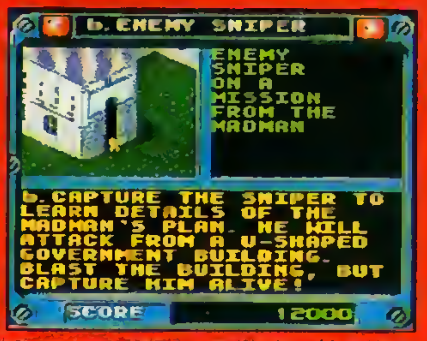


Certaines bâtisses sont bien gardées.

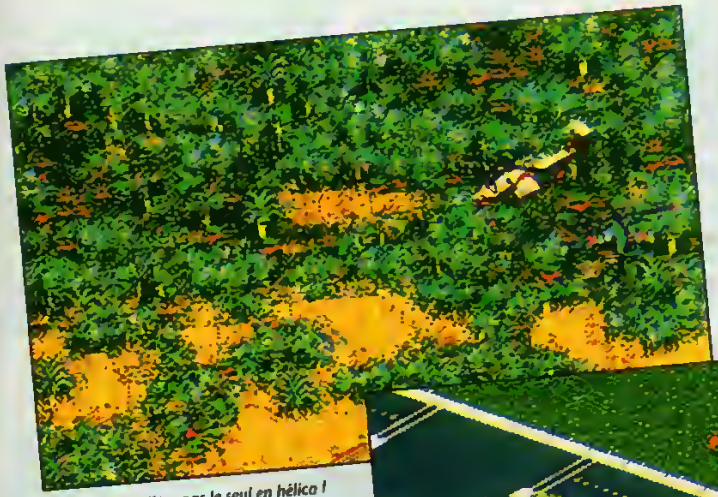
ON VOUS SOUHAITE BIEN DU COURAGE



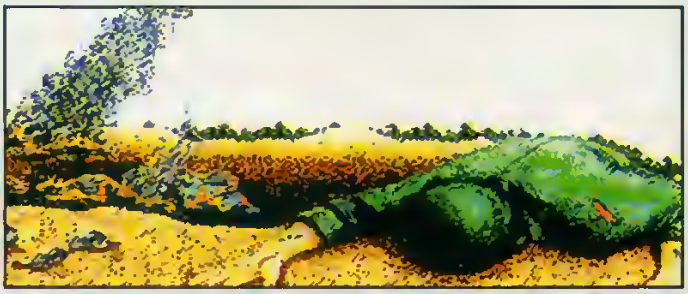




Votre première mission se divise ainsi : protection de monuments historiques, destruction des quartiers généraux ennemis, recherche d'un car de terroristes, récupération d'un espion ami, protection de la voiture du président et capture d'un agent ennemi. Comme vous le constatez, vous avez de quoi faire. Attention, les missions suivantes sont encore plus dures.



Eh non, vous n'êtes pas le seul en hélico !



Quel gâchis...

cela nous donne un nombre impressionnant de tâches à accomplir. Étant donné que vous ne possédez que **trois hélicos** pour les mener à bien, vous comprenez bien qu'à moins d'être un surdoué au summum de ses facultés, vous ne pourrez pas terminer le jeu d'un seul coup. Heureusement, vous pouvez vous en sortir grâce à certaines aides que les programmeurs, dans leur grande bonté, ont bien voulu vous accorder. D'abord, il faut savoir que votre hélico possède **un blindage de départ de 1 000**. Plus vous êtes touché, plus celui-ci diminue. À zéro, évidemment, c'est le crash. Pour éviter ce drame affreux qui vous verrait périr dans d'atroces souffrances, la chair liquéfiée et les os calcinés, vous avez la possibilité de ramasser certaines caisses pour vous remettre à neuf. Assurez-vous d'en faire toujours bon usage. Elles ne sont pas nombreuses et trop utiles pour qu'on les gâche. Autre solution, ramasser des soldats alliés et les ramener à la base. À chaque vie sauvée, vos points de blindage augmentent sensiblement. Bon, d'accord, ce n'est pas très réaliste, mais on se débrouille comme on peut.

Vous escortez le président.

Dialogue direct avec votre base

Enfin, un système de code est présent dans le jeu. C'est bien pratique pour ne pas recommencer à partir du début.

ON NE S'EN LASSE PAS

Si vous connaissez Desert Strike et que vous avez déjà craqué, alors Jungle Strike est fait pour vous. Tout, dans ce jeu, a été amélioré. Il y a plus de décors, plus de missions, plus d'ennemis... Et on éprouve toujours plus de fun à y jouer ! Si vous ne connaissez pas, réparez vite cette erreur en vous plongeant dans l'ambiance surchauffée de Jungle Strike. Huggly, tout comme moi, en est déjà un fan total. Il ne tient plus qu'à vous de nous rejoindre afin d'agrandir le club pour l'instant restreint des « **Kilbaba Killers** ». Avec dix mille adhérents, on pourra faire une vraie armée... ■

Chris, rêve de sa dame.

Tiens, un bonhomme isolé près de l'aire d'atterrissage ! On lui tire dessus ?

94%

JUNGLE STRIKE

- MEGADRIVE
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 94 %

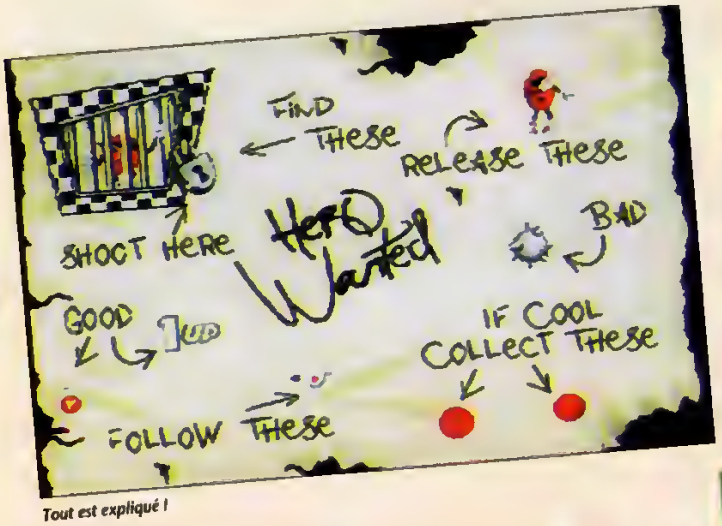
A B C D E F

Bon, on remplace Mick de Global Gladiators par la pastille rouge de 7Up, les décors de forêt par des décors de plage et on obtient... Cool Spot !

Tiens, ce matin il fait tellement beau, que j'ai décidé d'aller à la plage. Ben oui, ça me prend tout d'un coup ! Comment, y a pas de plage à Paris ? Bon, ben on n'a qu'à dire que je suis... euh ! à Malibu ! Ouais, c'est bien ça ! Bref, avant de m'installer avec tout mon matos (serviette, Discman, gant de base-ball...) sur le sable brûlant, je décide de faire un petit détour par la buvette. Et là, horreur, y z'ont pas de Coca Cola ! Ça, c'est le genre de truc qui me met de mauvaise humeur. Mais comme j'ai vraiment soif et qu'ils n'ont que du 7Up, j'en prends une bouteille. Aaaaah ! cette fois, tout est prêt. J'me choisis une place sympa, j'm'étends sur la serviette et commence à

Il ne vous reste plus qu'à tirer sur la serrure pour délivrer votre camarade.

Il en pince pour vous !



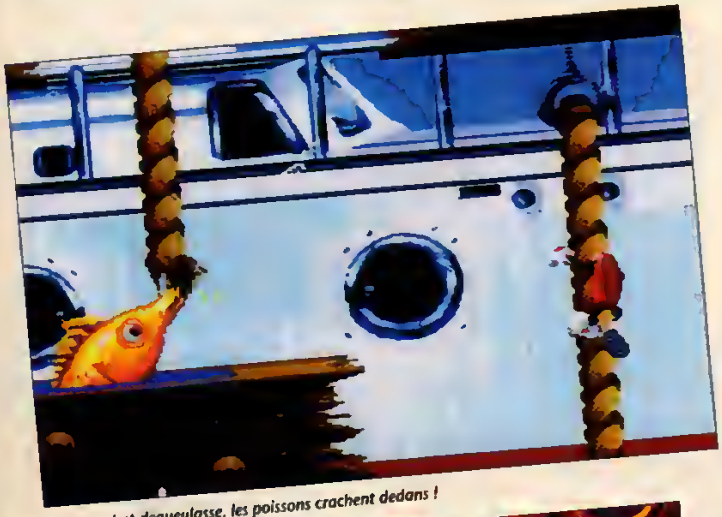
Tout est expliqué !

Le bonus stage se déroule à l'intérieur d'une bouteille de 7Up...

CHASSEZ L'ERMITE

Quand vous touchez une première fois les bernard-l'ermite, ils quittent leur coquille et se baladent en caleçon !

m'endormir, bercé par le son de friture qu'émet ma peau sous l'action du soleil. Mes paupières se ferment lentement quand, tout à coup, j'aperçois l'étiquette de ma bouteille de 7Up qui s'anime ! Diantre, c'est pas normal, ça. Je regarde d'un peu plus près, et v'là t'y pas que le rond rouge de 7Up décolle ! Il saute sur le sable, et se met à rapper dans tous les sens ! Moi, j'me frotte les yeux et commence à le suivre du regard pour tenter de comprendre ce qui se passe. Le petit rond rouge s'agite de plus en plus et me demande de le suivre... C'est comme ça que l'aventure a commencé...


La mer, c'est degueulasse, les poissons crachent dedans !

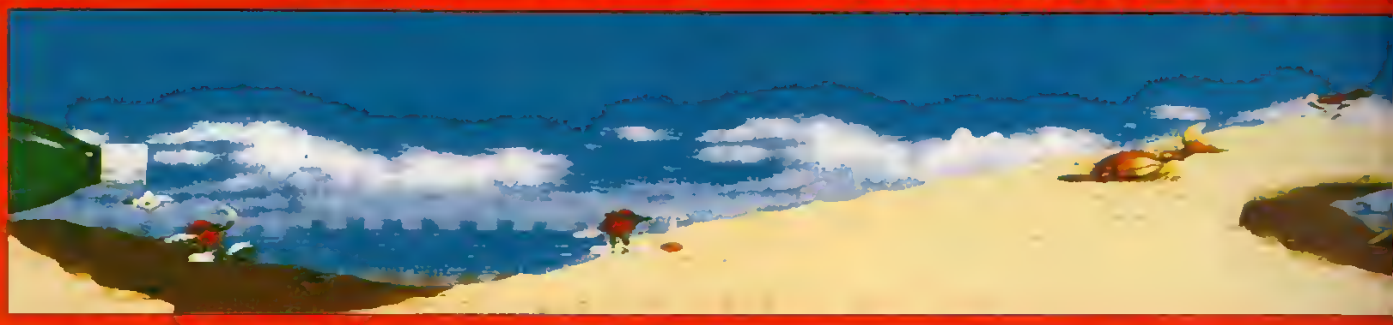
IL EST COMPLÈTEMENT ROND !

En fait, le petit rond s'appelle **Spot**, et il part à la recherche de ses camarades emprisonnés par des vacanciers sadiques ! Donc, il se met à courir sur la plage, ramassant au passage des tas de petites **pastilles rouges**. Paraît que c'est très important, car il en faut plus de soixante pour délivrer chacun de ses camarades. En plus, ils sont tous à des endroits différents. Y en a un qui est sur la plage, l'autre sur le port, un troisième dans la cave d'un restaurant, le suivant dans une piscine gonflable pour bébé, et même un dans un train miniature... Quant au dernier, il est retenu dans une sorte d'usine bizarre. La classe consiste à trouver 100 % des ronds rouges de chaque endroit (level). C'est très dur, même sur le premier level, car le temps est limité. Difficile également de réaliser cela avec seulement une vie. Surtout que **les levels sont vraiment longs**, et que, si celui de la plage est relativement simple, les autres sont des vrais labyrinthes qui exigent des heures d'exploration pour s'y retrouver (hormis celui de la locomotive et celui de la piscine pour bébé qui sont totalement linéaires). Certains ronds rouges possèdent des particularités assez spéciales. Ceux avec le « V » de **Virgin** valent sept ronds nor-

La cage est proche et pourtant le chemin pour l'atteindre est tres long !

Cool Spot sur le train miniature.

COOL SPOT TOMBE DAN



Cool Spot commence son périple sur la plage. Il doit d'abord éviter des crabes et des bernard-l'ermite pour ramasser les petites pastilles rouges.

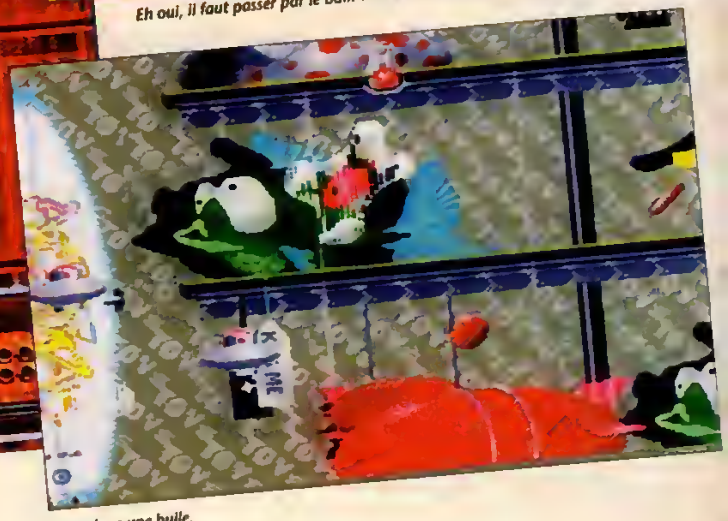
maux. Pour en finir avec les pastilles rouges, sachez que si vous réussissez à en trouver plus de 85, vous accéderez au bonus stage si vous finissez le level. Mais ce n'est pas tout, car Spot peut aussi trouver des options assez sympa comme l'horloge qui rajoute du temps, les petits flacons qui régénèrent le niveau de vie et les inévitables 1up (je précise, d'ailleurs, qu'un 7Up qui trouve un 1up, cela ne donne pas un 8Up !). Et malgré tout, il va falloir s'acharner car il n'y a pas de continue infini.

PINCE-MOI, JE RÊVE !

Donc, après quelques mètres sur la plage, Spot rencontre ses premiers ennuis ! Un crabe sort d'un trou et tente de lui donner de grands coups de pince. Quand il se fait choper, ça lui fait mal ! Y a même des bigorneaux et des moustiques qui en veulent à sa vie. Heureusement, la fin du level se passe dans les airs. Il doit sauter de ballon en ballon pour accéder à la cage où est retenu son copain. Si c'est plus calme là-haut, il doit faire gaffe à ne pas tomber. Mais là où le bât blesse, c'est que dans les niveaux suivants l'action n'évolue pas ! Et même si les ennemis changent (Spot se retrouve tour à tour face à des vers, des poissons, des rats, des araignées, des grenouilles, des soldats de plomb...), on se lasse rapidement de toujours faire la même chose. Heureusement que les graphismes

Eh oui, il faut passer par le bain de bébé !

Un level qui a du mordant !



Spot dans une bulle.

N PANIER DE CRABES !

Un 1up bien planque.

sont sublimes et que l'animation de Spot est si réussie. En plus, si l'on se débrouille bien, le bonus stage vient encore rompre la monotonie ambiante. Il faut aussi accorder une palme aux musiciens qui ont composé la musique, car elle se place parmi les toutes meilleures bandes sonores de la Megadrive, aux côtés de celle de Sonic. D'ailleurs, dans l'ensemble, la qualité générale de Cool Spot n'est pas très éloignée de celle de Sonic (le speed en moins !). Cependant, le plus gros reproche que l'on puisse faire à Cool Spot, c'est que cela ressemble beaucoup trop à Global Gladiators (ce qui n'est pas étonnant, puisque c'est la même équipe qui a réalisé les deux jeux !). Ils se sont juste contentés de remplacer le personnage principal par celui de Spot, le jet de mayonnaise par des bulles, les décors champêtres par des décors marins, et Mac Donald par 7Up... Ce qui n'empêche pas Cool Spot de se placer dans les tout meilleurs jeux de la Megadrive... On en attendait pas moins de Virgin Games. ■

Qui a dit que c'était un jeu de petits joueurs !

Crevette, qui replie sa serviette et retrouve la grisaille parisienne !

85%

COOL SPOT

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 94 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 82 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 79 %
- Player fun : 75 %

A B **C** D E F

3 COUNT BOUT

La reine Neo Geo continue paisiblement son petit bonhomme de chemin en nous proposant, après le plus spectaculaire des foots, le plus musclé des jeux de catch. Euh, on peut souffler cinq minutes ?

Maîtresse incontestée du beat them up, la Rolls des consoles a décidé d'agrandir son territoire de chasse en s'attaquant maintenant — et d'une manière on ne peut plus efficace — aux simulations de sport. On pouvait dire que la Neo Geo possédait les meilleurs jeux de base-ball avec en particulier les Baseball Stars et le plus démentiel des foots avec Super Sidekicks. Désormais, elle détient le jeu de catch le plus incroyable. Du jamais vu ! Continuez sur cette voie, chers messieurs de SNK, nous sommes de tout cœur avec vous. Au fait, quand nous proposerez-vous un tennis ou bien un jeu de course ? Nous les attendons avec impatience.

« ADRESSEZ-VOUS À LA MAIRIE POUR CHANGER DE NOM... »

Le défaut le plus évident de 3 Count Bout, c'est justement son nom. Essayez de le prononcer plusieurs fois de suite, vous allez comprendre que ce n'est pas très évident. Enfin, ce n'est pas le but du jeu non plus, mais bon, c'était histoire de dire...

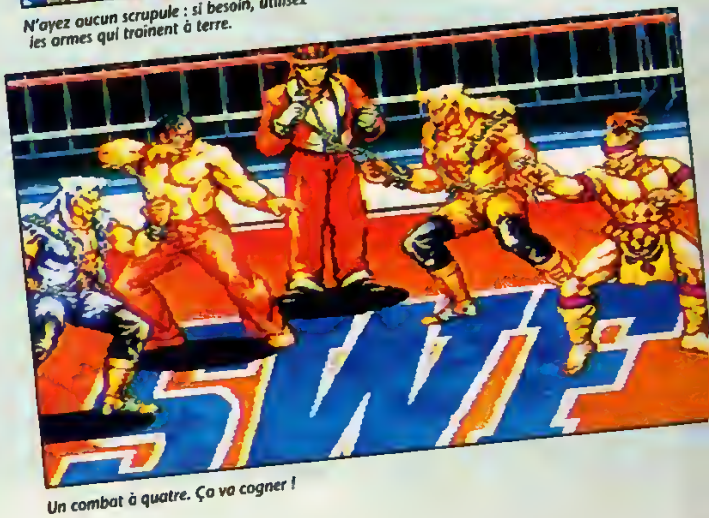
Que ce titre étrange ne vous empêche pas de vous plonger corps et âme dans l'ambiance survoltée de 3 Count Bout. Accrochez-vous, ça va être violent. Comme tout bon jeu de catch qui se respecte, il vous propose une panoplie de grosses brutes tous plus impressionnants les uns que les autres. Le genre de gros balèzes qui ont tout dans les muscles. Mais quels muscles ! Décrétant que l'avarice n'avait pas lieu d'être dans le monde Neo Geo, 3 Count Bout dispose de quatre aires de combats différentes. Vous pourrez combattre sur un ring conventionnel, un autre électrifié ou alors dans la rue. Ambiance bon enfant assurée !

Comme toujours sur Neo Geo — et cela devient vraiment de plus en plus démentiel —, quelques scènes tiennent carrément du morceau d'anthologie. En ce qui concerne le jeu, on retiendra surtout la présentation des personnages lors des combats officiels. Ils arrivent sur le ring accompagnés d'une musique qui leur est propre. La voix de l'animateur les présente et on peut les voir se débarrasser de leur tenue d'un geste leste en exhibant à la lumière des projecteurs leur impressionnante musculature. On se croirait vraiment devant la télé. C'est exactement la même frime et la même flambe.

« COMBIEN J'AI DE DOIGTS ? — EUH, CINQ. — BONNE REPONSE. PAF ! »

En se basant sur le sacro-saint principe qui veut que lorsqu'on prend un coup on doit le rendre, 3 Count Bout monte à des paroxysmes de violence incontrôlée. Genre : « Je veux bien tendre la joue gauche après m'être pris un coup sur la droite, mais seulement après avoir brisé les doigts des deux mains de celui qui m'a touché ». Coooool... On n'est pas des bœufs. Encore que, à trop jouer à ce jeu, on le devient. C'est inévitable. Mais imaginez plutôt : tous les personnages disposent de coups (manchettes, coups de poing ou de pied, baffes monstrueuses...) et de prises

N'ayez aucun scrupule : si besoin, utilisez les armes qui traînent à terre.



Un combat à quatre. Ça va cogner !

PRÉSENTATION DES (MONSTRUEUX) PERSONNAGES

(désarticulation et écrasement de la colonne vertébrale par exemple) qui n'incitent pas, mais alors pas du tout, à la clémence ou à la pratique de jeux calme et innocent. Car, quand on a l'occasion de diriger un **Leo Bradlay** armé de sa chaîne ou un **Red Dragon** affublé de ses peintures de guerre, on a plus qu'une envie : réduire en un tas sanguinolent l'adversaire qui se trouve en face de soi. Raaahhh !!! Iggy, où te caches-tu ?

A trois, c'est fini pour Leo Bradlay.

PRESQUE PARFAIT

Pas de problème, 3 Count Bout peut se targuer d'être le meilleur des jeux de catch existants. Les capacités de la Neo Geo y sont bien sûr pour quelque chose. **Graphismes et sons digits** sont de toute beauté. C'est vraiment du grand art. Et puis les personnages disposent d'une variété de coups assez conséquente. Le seul regret que l'on puisse avoir, c'est qu'il faut appuyer sans cesse sur **le bouton A** de sa manette lorsqu'on joue (pour effectuer un coup spécial ou récupérer de l'énergie par exemple). En plus de fatiguer la manette, cela martyrise sans pitié les avant-bras les plus solides. À part cela, on peut bien dire que 3 Count Bout est **un bon jeu**. Un peu trop « bourrin », mais le catch n'est pas un sport réputé pour sa finesse non plus. Pas vrai Iggy ? Allez, relève-toi maintenant, je ne t'ai pas fait mal... Iggy ? Tu dors ou quoi ? ■

Chris, pleure son désormais défunt ami.

Lancez votre adversaire dans les cordes pour le voir prendre du 100 000 volts.

Gandhara possède un pouvoir spécial foudroyant.

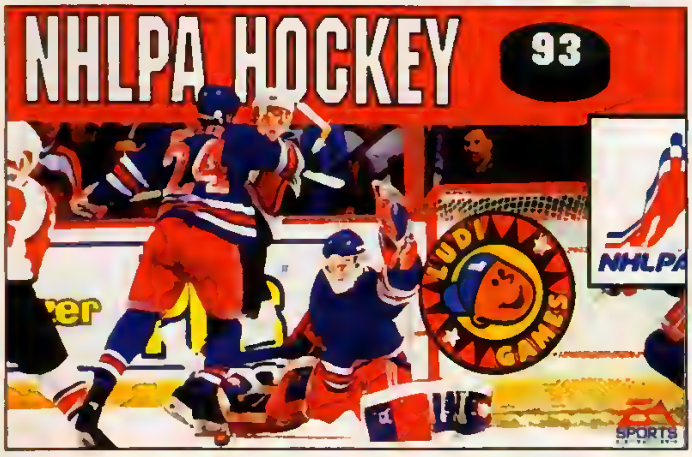
Détail sympo, vous pouvez vous suspendre au crochet.

80%

3 COUNT BOUT

- NEO GEO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 97 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F



En hockey, rentrer dans le lard d'un adversaire s'appelle une mise en échec.

La meilleure simulation de hockey sur console débarque sur Super Nintendo. Mission presque réussie pour Electronic Arts.

Après avoir fait ses classes sur la seize bits de Sega, la simulation de hockey d'Electronic Arts va enfin être disponible pour les possesseurs de Super Nintendo. Dès le sommaire, une remarque s'impose : il s'agit bel et bien du même jeu au pixel près. Voyons maintenant ce qu'il en est au niveau de la réalisation proprement dite.

Superbe but des All Stars East qui montrent leur supériorité face à leurs homologues de l'Ouest.

BASIC NHLPA

L'écran du menu, quelque peu chargé, permet de configurer la simulation selon vos goûts et votre maîtrise des règles du hockey. Sans rien connaître de ce sport, on peut immédiatement se retrouver sur la glace et découvrir les frissons de la glisse. Un match oppose deux équipes de six joueurs. Sur la patinoire, on retrouve le déplacement caractéristique des hockeyeurs. Enfin, quelle que soit la configuration de jeu adoptée, les matchs se déroulent en trois tiers temps.

Un entre-deux de remise en jeu.

LE HOCKEY ÉVOLUE

Les joueurs possédant quelques rudiments des règles du hockey bénéficieront des meilleures sensations. En sélectionnant les options « changement de lignes » et « arbitrage des fautes commises », l'ambiance de NHLPA devient très réaliste. De plus, cette configuration permet de retrouver des différences numériques entre les équipes avec tout ce que cela implique au niveau des tactiques de jeu à adopter. Enfin, les pénalités différées sont également indiquées à l'écran, de telle sorte que l'on a l'impression de suivre une retransmission télévisée. Ce sentiment s'accroît car NHLPA prend en compte les matchs à domicile. Ainsi, les supporters encouragent leur équipe par des huées ou des

Tous les parametres peuvent être modifiés sur l'e

Il arrive qu'un match dégénère en combat de rue.

Gérer votre équipe avec les changements de ligne ajoute du piment aux parties.

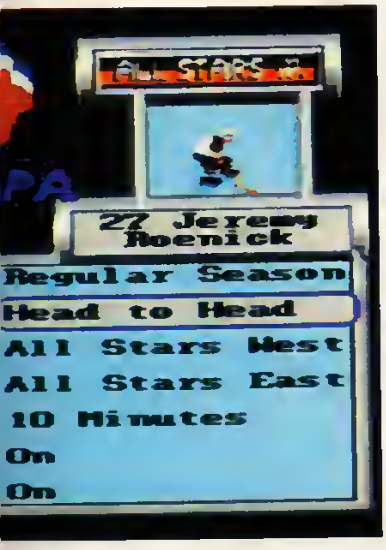
Une vue d'ensemble de la patinoire. L'équipe de Boston est en pleine contre-attaque

applaudissements, en fonction du déroulement de l'action.

LE MYTHE RESTE ENTIER

L'arrivée à la rédaction de NHLPA n'a laissé personne indifférent. On peut même ajouter que la plupart l'on trouvé moyen. Pour ma part, je pense que ce jeu mythique reste ce qu'il est : la meilleure simulation de hockey actuellement sur le marché. L'animation est rapide et fluide à souhait, même si l'on a parfois du mal à suivre le palet. On ajoutera également que toutes les équipes sont composées de véritables joueurs avec, pour chacun d'eux, des caractéristiques individuelles. Vous retrouverez aussi les traditionnelles statistiques joueur par joueur ainsi qu'une option « ralenti » qui permet de revoir les plus belles actions. Quoi qu'on en dise, NHLPA Hockey 93 reste à mes yeux LA simulation de hockey à posséder absolument. ■

Wolfen



mmaire.

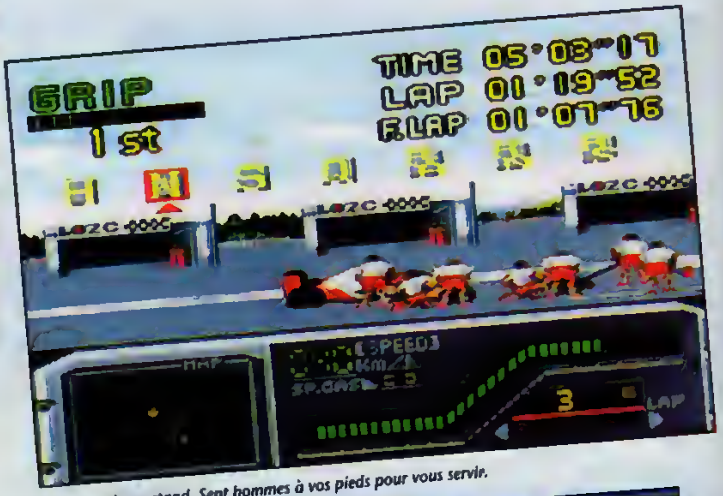
L'option magnétoscope permet de revoir les belles actions au ralenti.

85%

NHLPA HOCKEY 93

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 90 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : paramétrable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F



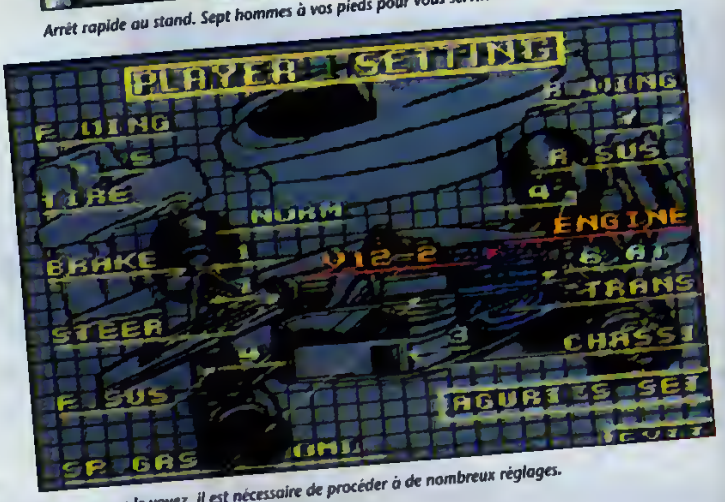
Arrêt rapide au stand. Sept hommes à vos pieds pour vous servir.

Eh bien voilà, il suffisait d'attendre. Voici enfin une véritable simulation de F1 sur Super Nintendo. D'accord, elle n'est pas géniale, mais bon... c'est la première !

C'est vrai, jusqu'à présent, il n'y avait que des courses un peu « spéciales », du genre **F-Zero** ou **Super Mario Kart**, mais jamais de véritables simulations. En tout cas, pas de sorties officielles : d'ailleurs on attend toujours des jeux comme **Human Grand Prix** ou **Nigel Mansell Grand Prix** dans notre beau pays. C'est donc avec une joie non dissimulée que nous avons accueilli F1 Super Driving parrainé par le pilote japonais Aguri Suzuki. Manque de chance, la déception a vite pris le pas sur notre enthousiasme.

LA BRUNE OU LA ROUSSE ?

Pour faire bonne mesure, **F1 Super Driving** vous propose un nombre assez conséquent d'options avant de vous lancer sur la piste. Ainsi, après avoir choisi votre écurie, vous pouvez jouer contre un ami, contre Aguri Suzuki lui-même, ou participer au **championnat**. Les deux premières possibilités ne servent qu'à vous entraîner, intéressons-nous donc à la dernière.



Comme vous le voyez, il est nécessaire de procéder à de nombreux réglages.

Euh, et la tête ?

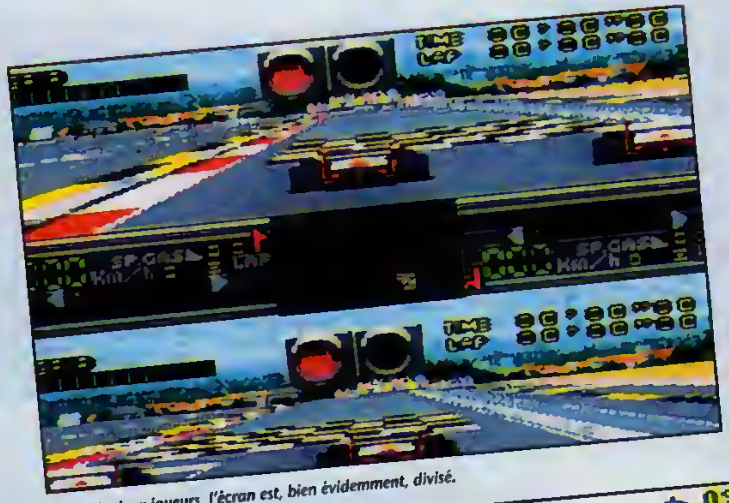
Une fois dans la compétition, il vous faudra procéder à certains **réglages**. C'est là le seul aspect du jeu qui fasse vraiment « simulation ». Vous pouvez ainsi modifier la position de vos ailerons, la souplesse de vos suspensions, la sensibilité de votre direction, etc. Une fois ces paramètres réglés, il ne vous reste plus qu'à vous élancer sur la piste pour effectuer un bon temps de qualification. Votre position sur la grille de départ en dépend.

EUH, C'EST LA VERSION DÉFINITIVE ?

Bon, inutile de s'étendre plus longtemps sur les options ou les différents paramètres de F1 Super Driving. Tout le monde a compris que c'était une simulation de F1. Suivons plutôt la course, maintenant. C'est bien le plus important. Mais c'est malheureusement là que le bât blesse.

La grille de départ. La caméra avance progressivement jusqu'à vous, en pole position.

Eh oui, encore premier.


En mode deux joueurs, l'écran est, bien évidemment, divisé.

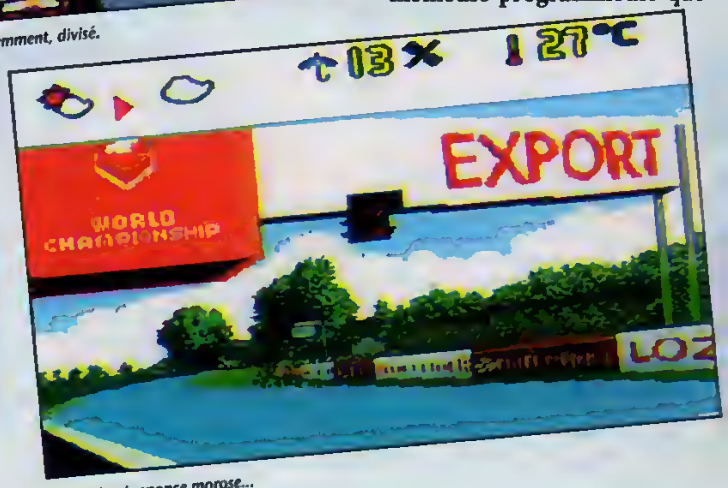
Autant vous le dire tout de suite, le principal défaut de ce jeu, c'est sa trop grande facilité. Quand je dis qu'il est facile, c'est que j'ai terminé troisième à la première course et premier à toutes les autres. De plus, les écarts de temps avec les voitures gérées par l'ordinateur sont faramineux. Dans certaines qualifs, j'ai mis plus de quinze secondes dans la vue au pilote suivant ! En course, c'est encore pire. Sur le circuit d'Angleterre, j'ai même dépassé les quinze autres concurrents en six tours. À ce niveau, ce n'est même plus une promenade de santé. Au début, on trouve ça sympa (« Ouais, c'est cool ! ch'uis vraiment un dieu ! »), mais gagner sans aucun effort devient vite lassant. Où est le challenge ?

DE GROS DÉFAUTS

Parmi les reproches que l'on peut faire à l'encontre de F1 Super Driving, la gestion des voitures sur le circuit est sans doute le principal. En effet, les voitures que vous rattrapez vous arrivent dessus extrêmement vite. À croire qu'elles sont arrêtées. L'effet d'éloignement ou de rapprochement progressif est quasi inexistant. C'est d'ailleurs pourquoi vous rentrez souvent dans l'arrière de la voiture qui vous précède. Tête-à-queue assuré ! Curieusement, les concurrents peuvent vous traverser en doublant. Frustrant, non ? On a vraiment l'impression, avec F1 Super Driving, de se trouver en présence d'un jeu inachevé. La conduite est extrêmement nerveuse (on tourne très brusquement à droite ou à gauche). Cela gâche considérablement le plaisir de jeu.

Bref, comme me le faisait remarquer l'ami Wolfen, la médiocrité de ce jeu ne fait que refléter celle du pilote qui le parraine. Le meilleur résultat d'Aguri Suzuki est en effet une troisième place au grand prix du Japon, à Suzuka. Ce fut presque une fête nationale chez les Nippons. Mais que nos amis japonais ne se leurrent pas : ils sont surtout bien meilleurs programmeurs que pilotes. F1 Super Driving, malheureusement, ne leur fait vraiment pas honneur. ■

Chris, préfère encore jouer aux majorettes !



La météo s'annonce morose...

Cette image, je l'ai vue à la fin de chaque grand prix.

Waouh, quel superbe fond noir et blanc !

Dépassement roue dans roue.

50%

AGURI SUZUKI : F1 SUPER DRIVING

- SUPER NINTENDO
- Genre : course auto
- Graphisme : 68 %
- Animation : 70 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 65 %
- Difficulté : 10 %
- Durée de vie : 20 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F

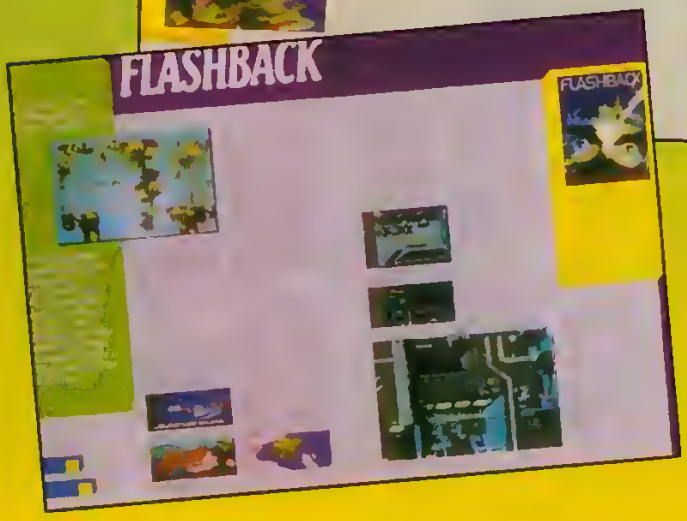
Le meilleur des jeux PC

En vente chez tous les marchands de journaux

LES BANDES ANNONCES

LES SOLUTIONS

LES TESTS DE JEUX



Pour tout savoir sur le magazine tapez 3615 PC PLAYER

Service Abonnement : 42.72.77.55 (Province)

JE M'ABONNE...

1 an = 11 numéros
280F* au lieu de 308F

EN CADEAU*

... pour bénéficier des avantages PLAYER ONE :

LE SAC À DOS GAME BOY ™

1) Je reçois *Player One* directement chez moi.
2) J'économise 28 F, soit un numéro gratuit.
3) Je reçois le pin's Sam Player exclusivement réservé aux abonnés.

* Tarif pour la France
Tarif étranger : 379F

Bon à découper et à renvoyer à : Player One - BP 4 - 60700 SACY LE GRAND
Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition : 4 semaines.

BULLETIN D'ABONNEMENT - Service abonnement : 44 72 77 55 (province)

❑ OUI, je m'abonne à Player One
pour 1 an au prix de 280 F (tarif étranger : 379 F).
Je recevrais 11 numéros et le pin's SAM PLAYER

❑ J'en profite pour commander une reliure Player One
au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure.

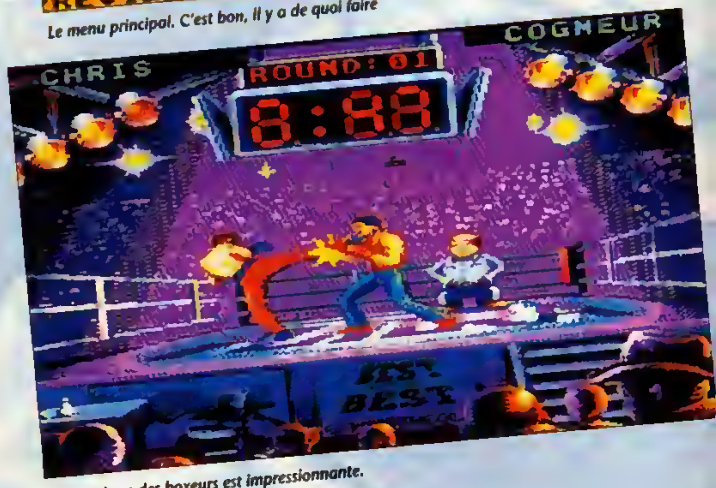
Je joins un chèque de .....F à l'ordre de M.S.E.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : .....
Console(s) : .....
Signature *(des parents pour les mineurs)* :

PO32

Le menu principal. C'est bon, il y a de quoi faire



La souplesse des boxeurs est impressionnante.

Première véritable simulation de combat (et non pas simple beat them up), Best of the Best n'a, pour l'instant, pas vraiment convaincu. Cette version Super Nintendo surpasse-t-elle les autres ?

Déjà testé sur NES et Game Boy, Best of the Best arrive maintenant sur la plus « super » des trois sœurs Nintendo. Ce que nous avions pu tester jusqu'à présent ne nous avait pas franchement transporté. C'est un peu normal, remarquez. Pour programmer une simulation de combat digne de ce nom, il est nécessaire de proposer des graphismes clairs et agréables, des animations fluides et sans à-coups, ainsi que de nombreux mouvements facilement réalisables... Bref, il faut presque obligatoirement développer ce jeu sur seize bits. Et le résultat le prouve. Avant de vous lancer dans le combat proprement dit, plusieurs options vous sont proposées. Vous pouvez choisir de jouer seul contre l'ordinateur, ou bien à deux.

CONCENTRATION

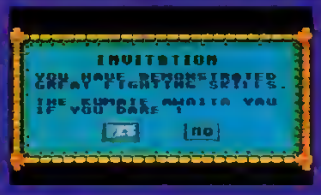
Vous pouvez également définir votre look (la tête de votre boxeur change et, à mon avis, les programmeurs se sont amusés à intégrer ici leurs photos), vérifier votre forme physique (endurance, force et réflexe) ou encore vous entraîner (voir encadré). Le plus intéressant, dans toutes ces options, c'est sans aucun doute le vaste choix des coups proposés. Je m'explique : votre boxeur dispose de treize coups pré-enregistrés plus trois directions pour avancer, reculer et exécuter une parade. En plus, vous avez la possibilité de choisir les coups qui vous plaisent le plus parmi un panel de 55 et de les enregistrer dans votre « configuration manette ». Ce n'est pas très facile à expliquer, mais croyez-moi, c'est beaucoup plus simple à réaliser ! Tout ça pour vous dire que votre personnage dispose de seize mouvements différents (ce qui est très acceptable), et grâce à cette variété de coups les combats s'annoncent des plus intéressants.

CASSAGE DE TÊTE, PREMIÈRE PARTIE

Le principe de Best of the Best est on ne peut plus simple. Vous êtes un champion de kick-boxing. Vous commencez au bas de l'échelle et, au fur et à mesure de vos victoires, vous devenez de plus en plus expérimenté. Le problème c'est que vous avez beau devenir meilleur au fil des matchs, vos adversaires s'avèrent toujours plus difficiles à battre. L'accession au titre suprême de champion ne

LE KUMATE

Lorsque vous aurez remporté un nombre conséquent de combat, vous serez invité à participer au Kumate. Cette compétition un peu particulière vous permettra de vous mesurer pieds et poings nus à des adversaires très coriaces. Attention, tous les coups sont permis !



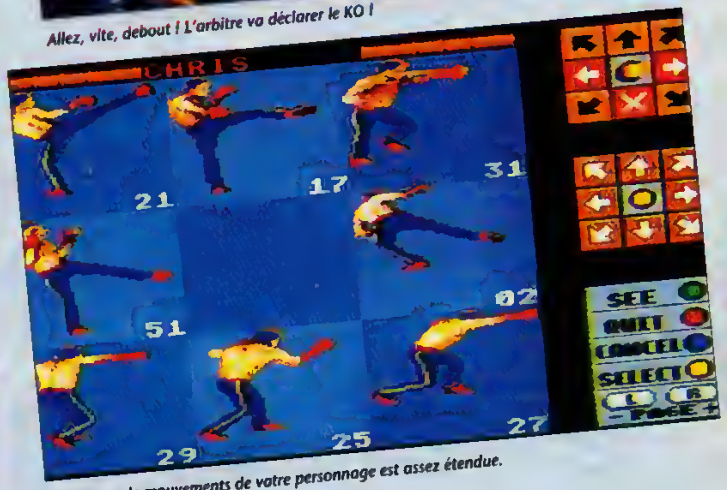
va pas être facile à obtenir. Votre seule chance, si vous voulez vous en sortir, consiste à vous entraîner le plus souvent possible après chaque match afin de vous améliorer encore et encore. Désormais, vous ne devez plus vivre que pour le combat. Pour vous aider, adoptez l'état d'esprit d'un Jean-Claude VanDamme. Si vous réussissez, vous pourrez également vous dire, comme lui : « Je veux devenir le plus grand, le meilleur, le premier ! » (extrait d'une interview parue dans l'hebdomadaire *Télé K7*).

CASSAGE DE TÊTE, SECONDE PARTIE

Pour en revenir aux combats que vous allez mener, laissez-moi vous dire qu'ils risquent d'être vraiment violents. Les coups de poing et de pied vont pleuvoir comme jamais. Une des grandes qualités de Best of the Best, c'est qu'en plus de leur variété, les mouvements bénéficient d'une animation hors du commun. Ils sont déliés, très fluides et voir évoluer les boxeurs à l'écran est un véritable plaisir. Les graphismes, même s'ils ne sont pas très fouillés, sont tout de même assez clairs. Un seul regret : les sprites représentant vos adversaires ne sont pas assez variés. On a toujours l'impression de combattre le même. En conclusion, on dire que Best of the Best est une bonne simulation de combat. De très bonne facture, même s'il lui manque pas mal de petites choses pour en faire un hit. Les brutus en herbe devraient pouvoir s'en donner à cœur joie ! ■

Chris, cherche les crosses.

Allez, vite, debout ! L'arbitre va déclarer le KO !



La palette de mouvements de votre personnage est assez étendue.

Victoire ! Vous venez de remporter un nouveau trophée.

L'ENTRAÎNEMENT

Vous pouvez faire « joujou » avec votre entraîneur pour améliorer votre résistance...

... taper dans un sac pour renforcir vos petites gambettes...

... ou encore faire appel à vos réflexes en percutant les plots au bon moment.

83%

BEST OF THE BEST

- SUPER NINTENDO
- Genre : kick-boxing
- Graphisme : 80 %
- Animation : 94 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F

Moi, j'aime bien les chimpanzés. Surtout bouillis avec une bonne sauce aux herbes.

Dans le sillage de Pang, Natsume nous propose aujourd'hui un petit jeu de plate-forme tout en douceur arrosé d'une bonne dose d'originalité. Pourquoi pas ?

HOLÀ, L'HISTOIRE !

Il a vraiment pas de pot, Spanky. Ce sympathique chimpanzé allait calmement pique-niquer quand il tomba sur la sorcière Morticia qui lui jeta un sort. Son monde sera envahi par six grandes tours dont il devra sortir. Chacune d'elle est constituée de dix tableaux dans lesquels Spanky devra ouvrir une porte cadenassée. Comme la sorcière a de l'humour, elle transforme des fruits en de dangereux adversaires. Pour se défendre, Spanky ne dispose que de ballons. Le mécanisme d'utilisation de ces objets est d'ailleurs vraiment drôle. Vous devez créer une bulle qui change de couleur à chaque rebond. Pour la transformer en arme, il suffit de faire une tête et elle se transforme en ballon. Sa forme et l'impact qu'il produit varient en fonction de sa couleur. Bleue, vous avez droit à une ridicule balle de base-ball, verte à une balle de foot, jaune à une balle de volley explosive et enfin rouge à une tripotée de ballons de basket qui font autant d'effet sur le « fruit club » qu'un mini Hiroshima. L'idéal serait donc de n'utiliser que des bulles rouges. Malheureusement, plus vous jonglez avec la bulle, plus vous êtes vulnérable aux attaques des monstres.

Le premier niveau, sur fond de lierre, tient de la mise en jambe.

C'est pas Apple Computers, ou alors c'est mes yeux...

Avec les hauts-de-forme, un seul coup de tête fait apparaître des ballons de basket. Ça n'a pas l'air de ploire aux citrons.

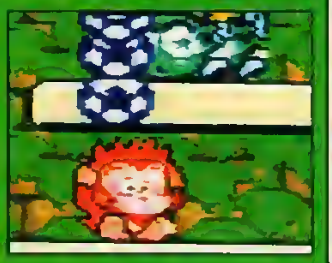
Détruire tous les ennemis présents ne s'impose pas forcément pour sortir d'un tableau. En revanche, il faut impérativement récolter les clés qui ouvrent les différents cadenas menant au tableau supérieur. Et comme on pouvait s'y attendre, les clés se trouvent généralement dans des endroits plutôt inaccessibles. Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrez des bonus et une série de chapeaux fort utiles. Ils augmentent le pouvoir de notre chimpanzé en lui permettant de freiner sa chute, de résister quelque temps aux attaques de fruits ensorcelés, d'aug-

Là, en haut de l'écran, une clé !

BALOON PARTY

Spanky peut lancer quatre types de ballon. Par ordre d'efficacité croissante :

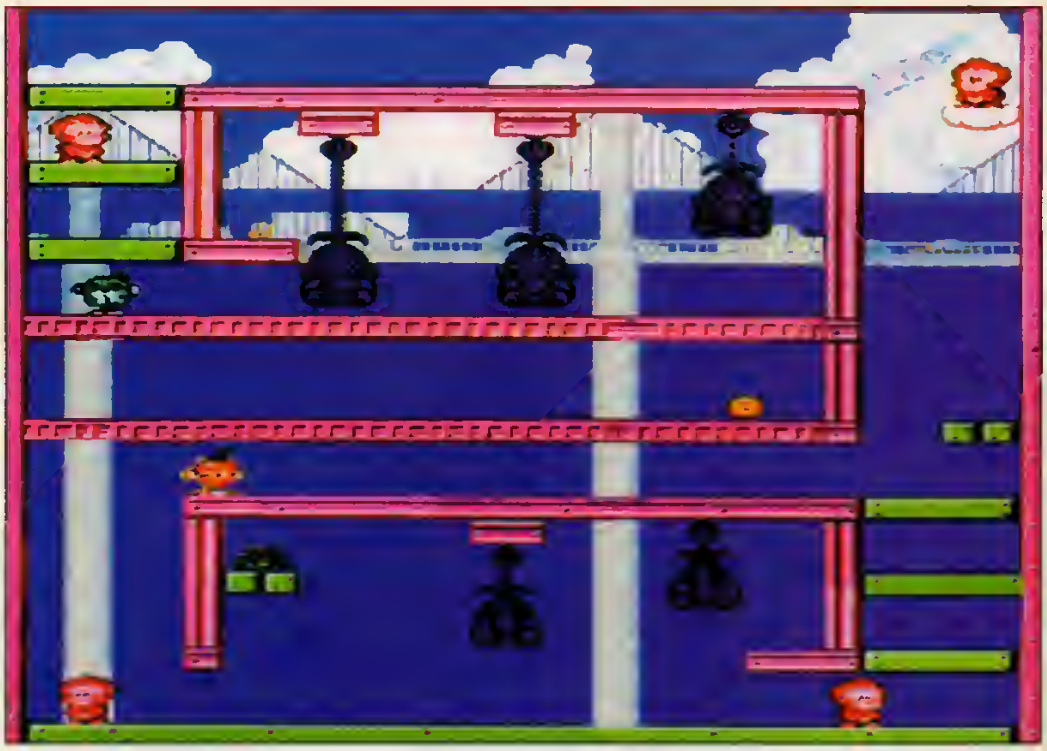
Balle de base-ball.


Ballon de foot.

Balle de volley.

Ballons de basket.

menter sa vitesse, d'obtenir des ballons de basket d'une seule tête ou encore de ne plus avoir à se placer sous la bulle pour la frapper. Et bien sûr, à la fin de chaque niveau, devinez qui vous attend ? Le boss ! Heureusement que le ridicule ne tue pas parce qu'avec des noms comme **Mac la Pomme, Sluggo l'Ananas, Fatso le Melon d'eau ou Pippi la Pêche**, il y aurait des candidats pour la morgue...

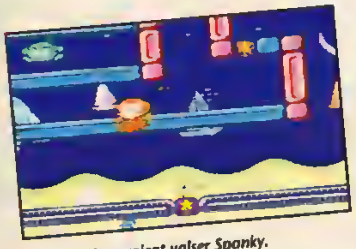


Dans le deuxième niveau, à côté des masses du bas, vous trouverez un chapeau de Viking. Envoyez-lui une bulle pour le récupérer.

IL EST BEAU, IL EST BEAU, MON CHIMPANZÉ !

Spanky's Quest ressemble un peu aux cartouches qui proliféraient sur NES à une époque. Des petits jeux de tableaux originaux et mignons, mélangeant action et réflexion, qui n'avaient rien de bien impressionnant, qui n'étaient pas particulièrement bien faits, mais qui savaient vous captiver pendant des heures et des heures. Comme eux, cette cartouche n'est pas particulièrement bien réalisée, surtout pour une Super Nintendo, pas tout à fait impressionnante, mais propose un challenge vraiment bien fichu dans une ambiance enfantine à croquer. Si vous avez apprécié Pang ou Parasol Stars, vous vous régalerez avec les tribulations du chimpanzé de la Super Nintendo. ■

Iggy, aime le « Oustiti-qui-dit-oui ».



Les pétards envoient valser Spanky.

Tiens, c'est le tournage d'« Atlantis » ?

Il y a des moments où les graphistes auraient pu se fouler un peu plus.

88%

SPANKY'S QUEST

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 74 %
- Animation : 70 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 87 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 84 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F

La nouvelle génération de jeux de rôle et d'aventure arrive (enfin) sous le nom de Shining Force. Installez-vous confortablement dans vos fauteuils, le film commence...

On l'attendait avec impatience. Et voilà que Shining Force arrive et bouleverse toutes les prévisions. Faisant suite à **Shining in the Darkness**, Shining Force s'impose littéralement comme le jeu de rôle de l'année. Le déroulement de la partie respecte **la tradition du jeu de rôle** tout en révolutionnant considérablement les acquis en matière de combat. Rappelons que dans le premier volet de cette saga, vous contrôliez un groupe de trois aventuriers. Maintenant, ce n'est pas moins de **douze compagnons d'armes** qui se joindront à vous. La dernière innovation concerne le scénario. Vous êtes bel et bien le héros, mais il vous arrivera d'assister impuissant à des événements qui bouleverseront l'histoire. Il ressort de ces phases un sentiment de compassion, qui ne donne que plus d'attrait au jeu. Les seuls **points communs** des deux volets de la saga sont les graphismes et le menu d'icônes.

« Enchanté, Simone. »

Entretien avec le roi.

Rencontre avec vos quatre premiers compagnons d'armes de la Shining Force.

UNE TENDANCE AU WARGAME

Le principal défaut de la plupart des jeux de rôle et d'aventure consiste à interrompre le déroulement du jeu par les phases de combat. Shining Force pallie le problème en changeant radicalement leur conception. Lorsqu'une rencontre avec des monstres se produit, c'est toujours pour une raison précise. Les combats se déroulent alors sous forme de wargame.

Déplacement en chariot vers la première étape

Votre premier combat devant la porte des Anciens.

Séquence de combat : les zones légèrement foncées indiquent le champ d'action d'un personnage

RÉVOLUTION + ORIGINALITÉ = HIT INDISPENSABLE

Le jeu inclut des notions de potentiel de mouvement, de portée d'armes et surtout des modificateurs dus aux terrains. Ce genre de confrontation peut facilement atteindre l'heure de jeu car, stratégiquement, la console se défend

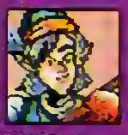
GALERIE DE PORTRAITS

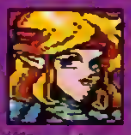
Wolfan, héros.

Tao, magicienne.

Ken, centaure chevalier.

Lowe, prêtre.


Hent, archer elfe.


Max, centaure chevalier.

Gerl, guerrier.

Gong, moine.

Luke, guerrier.

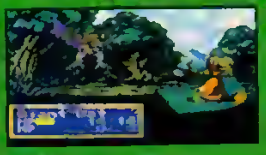
Chip, prêtre.

TERRAINS ET MODIFICATEURS DE COMBAT

Combat en ville : efficacité et potentiel de déplacement non modifiés.

Combat en montagne : efficacité et potentiel de déplacement réduits de 30 %.

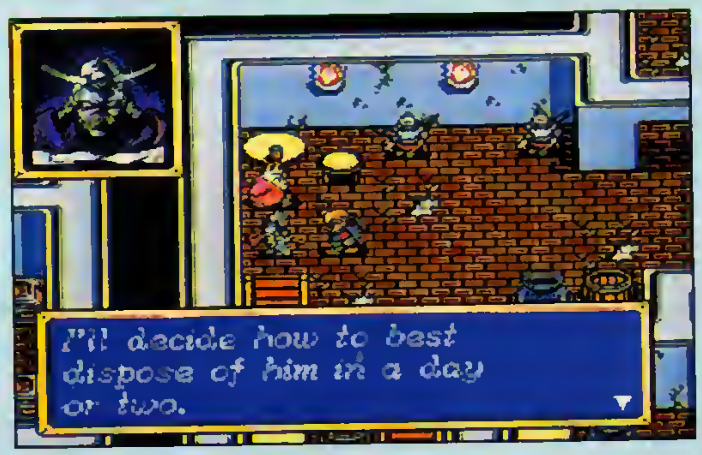
Combat en plaine : efficacité et potentiel de déplacement réduits de 15 %.


Combat au loin : efficacité et potentiel de déplacement réduits de 30 %.

Combat devant la porte des Anciens : efficacité et potentiel de déplacement non modifiés.

bien. De plus, le système de niveaux d'expérience est bien plus évolué que celui de la moyenne des jeux de rôle. En effet, les lanceurs de sorts marquent des points d'expérience en utilisant leurs sorts de façon offensive ou non, alors que les guerriers ne les marquent qu'en fonction des points de dommages infligés aux adversaires.

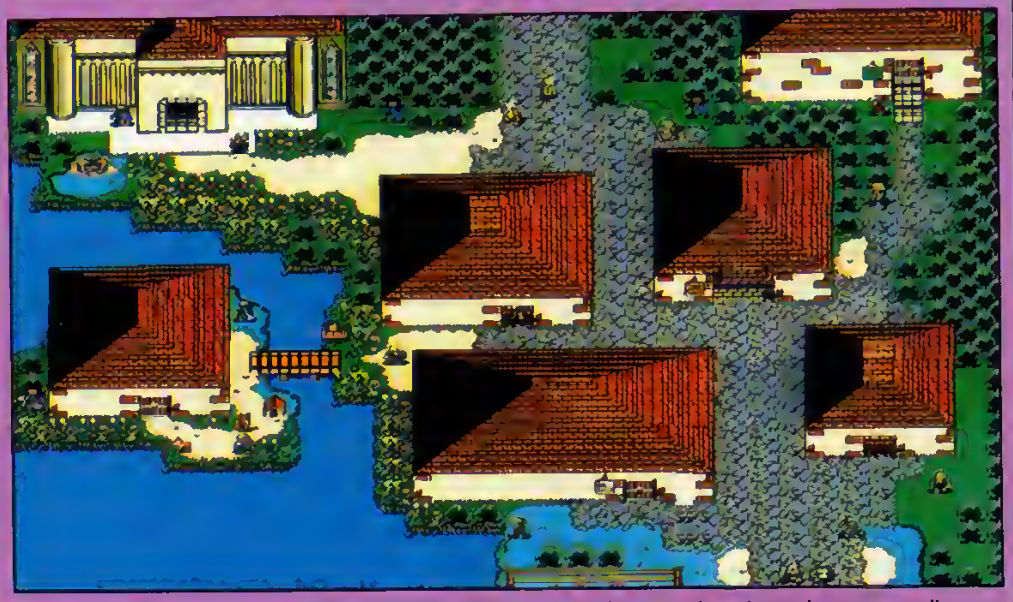
Visuellement, Shining Force en met vraiment plein les mirettes. Les graphismes sont de très bonne facture, bien que la gestion du déplacement de votre personnage ne soit pas toujours très maniable (en phase aventure et non en combat fort heureusement). Shining Force place la barre du jeu de rôle très haut. Pourtant la concurrence a déjà développé ce type de jeu aux États-Unis et au Japon sans se résoudre à les commercialiser en France. Sega a franchi le pas et prend ainsi plusieurs longueurs d'avance en matière de jeu de rôle. ■



Tiens, tiens. Ne serait-ce pas Dark Sol en personne.

La magicienne Tao déchaine les éléments.

LA VILLE DE GUARDIANNA


Voici le plan intégral de la cité de Guardianna. C'est ici que commence votre quête, par la rencontre de vos cinq premiers compagnons d'armes.

Wolfen, qui ne jure plus que par Shining Force !

94%

SHINING FORCE

- MEGADRIVE
- Genre : rôle/aventure
- Graphisme : 90 %
- Animation : 95 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F

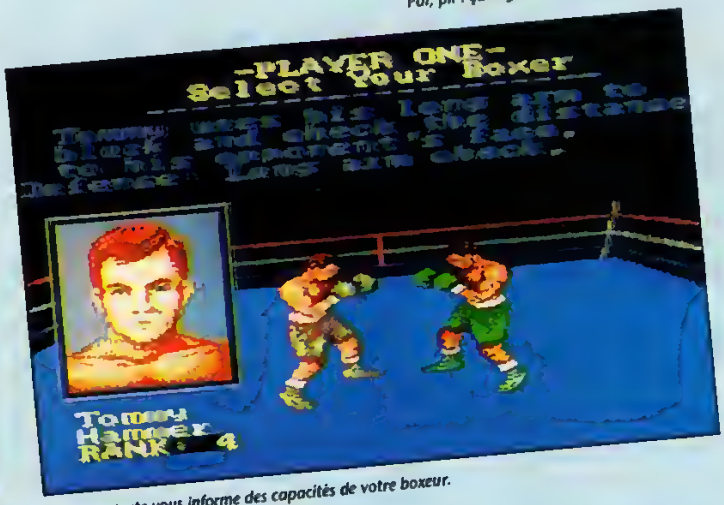
MUHAMMAD ALI
HEAVYWEIGHT BOXING
THE GREATEST!

©1991, 92 Park Place Productions
Published by Virgin Games, Inc.

Parmi toutes les figures légendaires de la boxe, il en est une dont l'aura surpasse celle de toutes les autres : celle de Cassius Clay, appelé sur le tard Mohammed Ali.

Pour les jeunots qui ne le sauraient pas encore, Cassius Clay, un colosse noir américain de 1,90 m et pesant près de 100 kg, a dominé la boxe mondiale dans la catégorie poids lourds de 1964 à 1978. Pour la **petite histoire**, sachez qu'il fut déchu de son titre mondial de 1967 à 1974 pour avoir refusé de servir au Viêt-Nam. Vous voyez ce que l'on peut subir lorsqu'on est un pacifiste (moi-même, qui vais bientôt devoir subir les sévices du service militaire, je sens que je vais au-devant de gros problèmes). Ce qu'il faut retenir de Mohammed Ali, c'est son sens théâtral de la **provocation**, sa fougue au combat, et surtout, surtout, son indéniable talent de boxeur. Ce sont les éléments que les programmeurs ont essayé de réunir dans le jeu. Mission à moitié réussie.

Z'ont pas des têtes d'enfants de chœur, eux.



Un court texte vous informe des capacités de votre boxeur.

Yeah ! Ça c'est de la digit, mon !

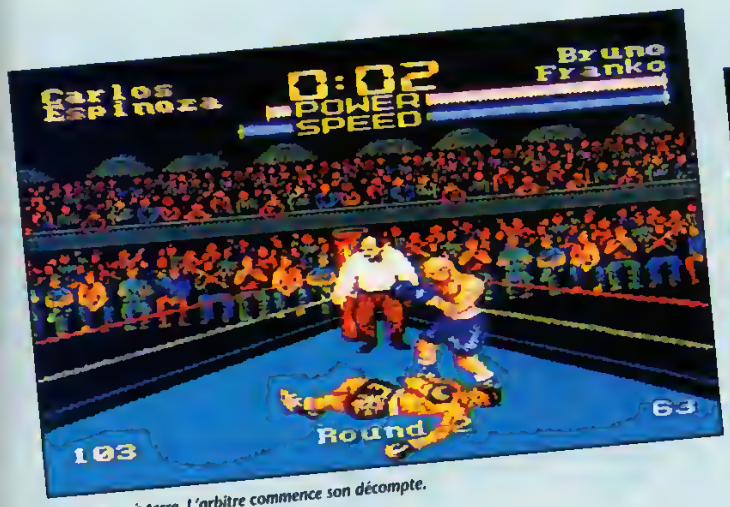
« ALI, ALI !... »

Le plus impressionnant lorsqu'on place l'interrupteur sur « on » et que la petite lumière rouge s'allume, c'est la **présentation du jeu**, tout en images et voix digitalisées. Ça n'apporte pas grand-chose, c'est sûr, mais il est toujours sympathique d'être accueilli par les cris adorateurs de toute une foule en délire, ne trouvez-vous pas ? Une fois passé la présentation, vous avez la possibilité de **choisir quelques options** avant de vous lancer dans le combat : durée et nombre de rounds, matchs de championnat ou d'exhibition, nombre de joueurs, etc. Dans tous les cas, avant de poser les pieds sur le tapis du ring, vous devez choisir votre boxeur parmi un panel représentatif de **dix poids lourds**. Chacun possède évidemment ses propres caractéristiques. Ce peut être l'allonge, la vitesse ou bien encore la **technique de défense**. Sélectionnez bien le personnage qui correspond le plus à vos goûts, puis enjambez les cordes du ring. Ça va cogner !

Paf, pif ! ça cogne. Espinoza est en train de se faire prendre dans les cordes.

HOULA ! ON SE CALME, SVP...

Ce qui surprend le plus, après avoir défié du regard votre adversaire et que la valse des coups est entamée, c'est la **vitesse impressionnante** à laquelle frappent les boxeurs. Ce n'est plus de la boxe, c'est du marteau-pilon pur et simple. Remarquez, c'est sur-

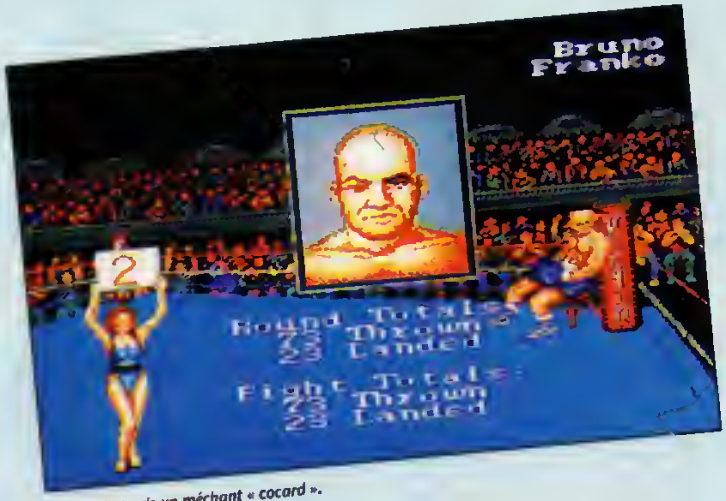


Un homme à terre. L'arbitre commence son décompte.

You win !

tout vrai lorsque c'est moi qui joue, mais bon, je suis humain (si, si !) et je me dis que la majorité des gens vont avoir tendance à jouer comme moi. De son côté, **l'ordinateur joue plus sagement**. Il se prend dix fois plus de pains mais, bizarrement, il reste toujours debout. S'il va au tapis, il se relève constamment, comme pour vous faire comprendre qu'il ne suffit pas de donner des coups à tout va, mais qu'il faut également savoir les placer. Là est le secret des grands boxeurs.

Une des grandes qualités de Muhammad Ali, c'est la place qu'il accorde au jeu de jambes. N'imaginez pas quelque chose d'extraordinaire. Vous avez simplement la possibilité de vous déplacer où vous le désirez sur le ring rien de plus. Le ring vous « suit » avec un effet de rotation que l'on ne peut qu'apprécier. Très original ! Enfin, faites attention de bien prendre en compte vos deux barres de force et de vitesse. À trop vous épuiser, vous risquez de ne plus pouvoir vous mettre en garde. Et là, c'est la série à la face assurée !



Bruno s'est pris un méchant « cocard ».

Les chiffres, au bas de l'écran, indiquent combien de fois vous avez touché votre adversaire.

MAIS COMMENT FAIRE ?

En voyant Muhammad Ali, je me pose une question. Le jeu est bien réalisé, il dispose d'un nombre de coups suffisant et puis il est assez sympa. Mais il y a quand même quelque chose qui ne va pas. L'intérêt est assez limité et la durée de vie plutôt courte. On en vient à se dire que jamais une simulation de boxe digne de ce nom ne verra le jour. Mais comment pourrait-on faire ? Il faudrait gérer un jeu de jambes impossible, des distances de frappe aléatoires, un nombre de coups permettant d'effectuer des enchaînements. Ça paraît difficile. Ou alors on peut faire un truc résolument axé arcade qui soit vraiment marrant et bourrin (c'est un peu le cas de Muhammad Ali, il faut l'avouer). En tout cas, voilà un jeu qui saura satisfaire les fans de martelage de tête à tout va. Mais seulement ceux-là... ■

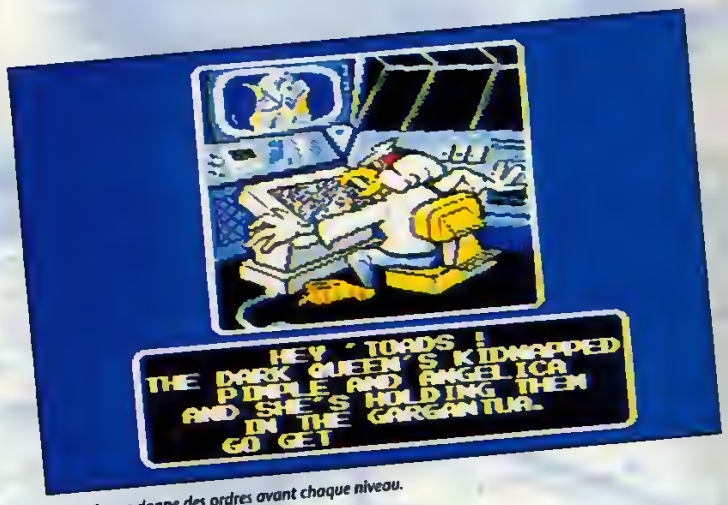
Chris, a tout du dieu olympien (la sérénité, le calme, la beauté...).

78%

MUHAMMAD ALI

- MEGADRIVE
- Genre : simulation de boxe
- Graphisme : 82 %
- Animation : 92 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F



Le prof vous donne des ordres avant chaque niveau.

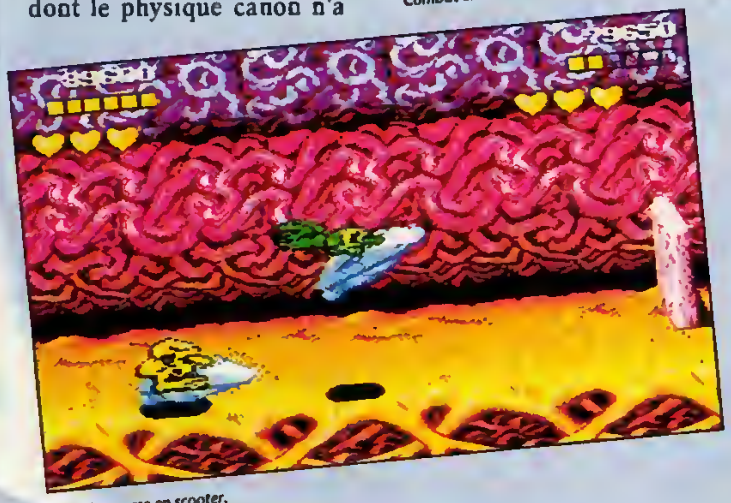
Crapauds Ninja ! crapauds Ninja !

Qu'est-ce qui tourne sur NES, de couleur verte, et a été un **best-seller** incroyable aux États-Unis, au point de rivaliser avec des musts du calibre de Super Mario III ? Contrairement aux apparences, il ne s'agit pas d'un jeu mettant en scène **les tortues Ninja** mais de Battle Toads. Les « crapauds de combat » en français ! Toute ressemblance avec les TMNT est complètement voulue. Ce jeu de combat **rigolo** est sauvage et fabuleusement réussi.

UNE AMBIANCE TOUTE POÉTIQUE

Battle Toads, c'est « **Animalia** » **en direct-live**. Imaginez une bande de crapauds mutants râleurs et bastonneurs dirigés par un savant vautour. Leur ennemi de toujours ? La reine des Ténèbres, dont le physique canon n'a d'égal que sa méchanceté. Dès les premières secondes, on comprend que **le jeu ne fait pas dans la dentelle**. Les crapauds débarquent sur un champ de bataille accrochés à une corde et commencent à latter allégrement deux balèzes armés de massues. Dans la foulée, débarque un robot monté sur trépied. Quelques coups bien ajustés et la bêbête part dans les choux en se cassant en mille morceaux. On récupère un bout et, armé de cette matraque de fortune, on rentre dans le lard des nouveaux balèzes qui viennent de débarquer. **Amateurs de violence, à vos paddles**... Attention, ça va saigner !

Combat en 3D contre un tripode : balancez-lui des pierres à la tronche !



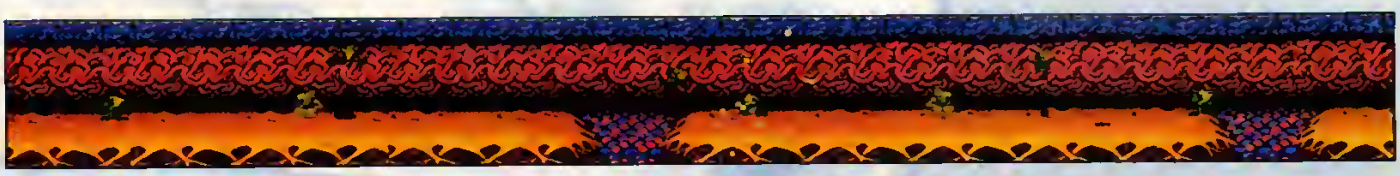
Dure, la course en scooter.

« ET LES LEÇONS DE NON-VIOLENCE ? — TAIS-TOI ET FRAPPE ! »

Et ne croyez pas qu'ensuite l'ambiance se tasse. Les crapauds balancent de méga coups de pied, d'énormes coups de poing, s'acharnent sur les ennemis à terre, trucident les ennemis à coups de sabre, monteot sur les dragons ailés qui attaquent, balancent des pierres, le tout à un rythme supersonique. Dans le jeu à deux, ils peuvent même se frapper entre eux : ça occupe quand il n'y a plus personne à latter. Mais pour violent qu'il soit, le jeu est loin d'être aussi bourrin qu'on pourrait le penser. L'un des éléments qui ont fait son succès réside précisément dans toute la variété des situations. Loin du côté répétitif propre aux Final Fight et autres Double Dragon, Battle Toads alterne baston classique, scènes en 3D, descente en rappel, course en scooter hydraulique...

MA 16 BITS A PERDU 8 BITS

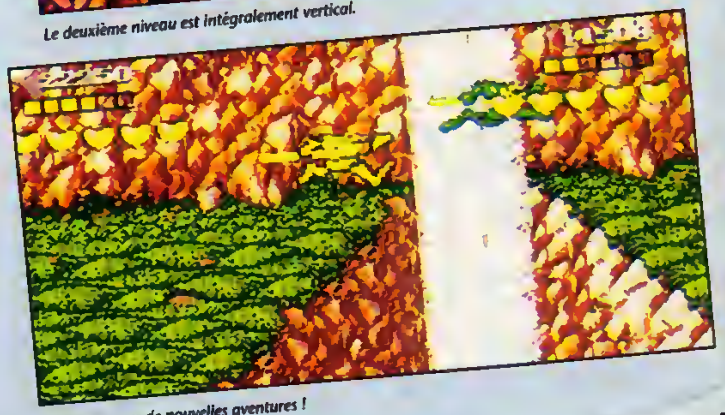
Les possesseurs de la version NES ne seront pas dépaysés, tant cette **version est proche du jeu original**. Mais le plus fou quand même, c'est que la réalisation est quasiment identique. Non, vous ne rêvez pas : mis à part les couleurs, plus belles et plus nombreuses, ce sont les mêmes graphismes et les même animations. Alors, forcément, au début, tout amateur de 16 bits digne de ce nom a de quoi pester. À quoi ça sert d'avoir une console puissante si c'est pour obtenir



Le troisième niveau commence de manière classique avec quelques petites séances de baston contre des rats géants. Au milieu, des bestioles ressemblant aux Space Invaders viennent vous voler des points de vie. Mais tout cela n'est qu'un échauffement face à la folle course en scooter qui vous attend au bout de ce parcours.

Prends-ça, raclure !

Le deuxième niveau est intégralement vertical.



En avant pour de nouvelles aventures !

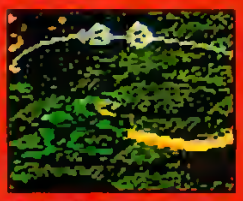
le même résultat que sur une machine plus ancienne. Je concède que la réalisation de Battle Toads était exceptionnelle pour une 8 bits mais là, il y a de l'abus. Et puis on commence à jouer et le miracle se produit : ce beat them up est tellement jouissif, tellement varié, tellement bien qu'on oublie tout. Si vous avez le bonheur de jouer à deux, c'est carrément le pied ! Surtout qu'après un premier niveau vraiment raté, les graphismes s'améliorent nettement. N'écoutez pas les râleurs qui soulignent qu'une Megadrive est capable de bien mieux. « Keskonenanafout'e » face à un des meilleurs jeux de combat de la planète ! ■

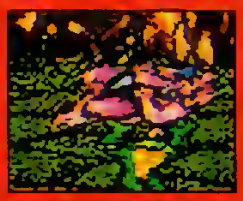
Iggy, croâ croâ.

DES COUPS PAS TRÈS RÉGLEMENTAIRES

Coup de poing en rappel.

Coup de poing au sol.





Envoi d'un adversaire sur un autre.

88%

BATTLE TOADS

- MEGADRIVE
- Genre : combat
- Graphisme : 79 %
- Animation : 83 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F

Le mode versus, on se croirait dans Street Fighter II !

Electronic Arts est l'éditeur de jeux le plus productif en matière de simulation sportive. Après Team USA et Bulls vs Lakers, voici Bulls vs Blazers... le changement dans la continuité.

Bulls vs Blazers est la troisième simulation de basket sur Megadrive. Toutes signées Electronic Arts, d'ailleurs. Pour batailler à armes égales, sous les paniers, face aux équipes gérées par la console, vous avez droit à de multiples options. Vous pouvez choisir de jouer un match exhibition ou de participer à un championnat et, pourquoi pas, d'affronter un copain. Il est aussi possible de programmer le jeu pour contrôler à deux la même équipe, histoire d'opposer une résistance efficace à l'ordinateur. Vous pouvez jouer en mode arcade ou en mode simulation. Mais à vrai dire, je n'ai pas constaté de grandes différences entre ces deux types de jeu. Enfin, à vous de déterminer la durée de jeu (divisée en quarts temps comme aux États-Unis), au choix : deux, cinq, huit ou douze minutes.

MATCH EXHIBITION OU CHAMPIONNAT

Avant de vous attaquer au championnat, je vous conseille de faire des matchs exhibitions. Vous apprendrez ainsi, à bien maîtriser les commandes. L'exhibition est aussi le seul moyen d'affronter un de vos « poteaux ». Chose amusante, les joueurs peuvent prendre la même équipe et s'affronter à armes égales. Jouer avec un partenaire contre la console entraînera sûrement des discussions mouvementées du genre : « Fais gaffe ! Place-toi mieux ! Mais il est pas vrai ce mec ! », ou encore « Mais qu'est-ce que tu fais ! T'aurais pu contrer ! T'as les doigt beurrés ou quoi ? » L'éclate totale. Maintenant que vous maîtriser suffisamment les commandes, passons au tournoi. Vous choisissez une équipe parmi celles de la NBA, comme par exemple... euh, voyons pourquoi pas les Chicago Bulls ! À titre indicatif, pour ne pas jouer tous les matchs à la queue leu leu, un code vous permettra de reprendre le tournoi à n'importe quel moment.

FANTASTIQUE CE QUE L'ON PEUT FAIRE

Les simulations d'Electronic Arts sont toujours impressionnantes. Le réalisme est souvent poussé au maximum des capacités de la console. Ainsi, vous reconnaîtrez facilement les joueurs de chaque équipe. C'est assez délirant de voir Michael Jordan, avec ses petites lunettes. Mais le plus fantastique, il faut l'avouer, c'est de réaliser les smashs les plus délirants. Pour cela, il suffit de rentrer dans la surface adverse et il n'y a pas quinze mille façons d'y parvenir. La

Quelques-unes des équipes disponibles.

Admirez ce superbe saut.

seule tactique valable : les passes rapides. Et attention à l'interception, car si vous vous faites piquer la balle vous devrez rapidement vous replier en défense. À moins bien sûr que le score ne compte que pour du beurre.

C'EST BON MAIS...

Le premier problème avec Bulls vs Blazers vient du terrain. Bien qu'il soit de dimension honorable, sa faible largeur entraîne un **manque de profondeur** flagrant. Il devient donc extrêmement difficile de passer un joueur adverse en un contre un. Le second problème réside dans le système de **gestion de la défense et de l'attaque**. Il est inexistant. Vous en êtes réduit à attendre qu'un de vos joueurs daigne bien se démarquer. Par contre, les joueurs adverses vous collent au maillot en permanence. Résultat, on assiste à une **cascade de fautes** et par conséquent à l'interruption du jeu toutes les trente secondes. Bonjours le spectacle ! Heureusement certaines phases de jeu redorent le blason de Bulls vs Blazers. Notamment les **capacités physiques** des joueurs lors du smash. On peut le dire, Michael Jordan passerait pour un petit garçon face aux géants de ce jeu. Pour **smasher**, vos joueurs prennent leur impulsion sur la ligne des **paniers à trois points** et écrasent le ballon dans le cercle sans aucun effort apparent. Bref, de la haute voltige sur le parquet !

Cependant, et malgré quelques **petits défauts**, Bulls vs Blazers est bien réalisé. Les différents shoots sont d'un **réalisme à toute épreuve**. On se croirait presque devant un match de la NBA. La possibilité de contrôler à deux la même équipe est vraiment géniale. Je l'ai déjà dit, mais j'insiste, car je considère cela comme **le point fort** de cette cartouche. Vous avez sûrement compris à la lecture de ce test que Bulls vs Blazers est un jeu avec lequel on s'éclate vraiment. Je ne saurais que trop vous le conseiller. Surtout si vous n'avez pas encore de simulation de basket dans votre logithèque. ■

Megadeth, le Michel Jourdan de la rédaction.

Voici le chemin que vous aurez à parcourir pour décrocher le titre suprême.

Voilà ce qui arrive si vous commettez une faute de défense.

Encore un exemple de smash.

BASKET STORY

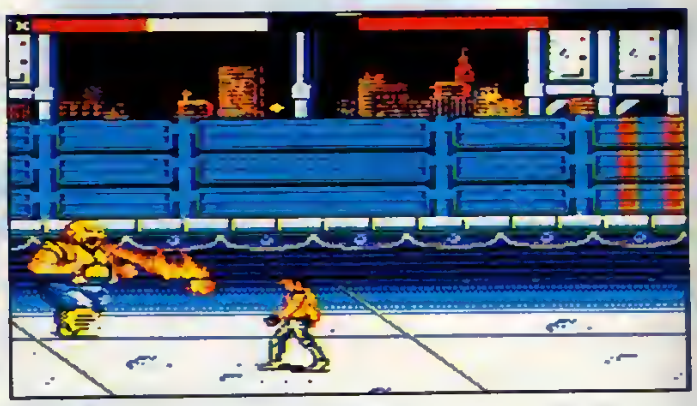
Comme vous l'avez remarqué en examinant les photos, Bulls vs Blazers ressemble étrangement à Team USA. Ce n'est pas étonnant quand on sait que Team USA ressemble à s'y méprendre à Bulls vs Lakers. Comment cela est-il possible ? Simplement parce que Electronic Arts a repris — comme bien souvent — ses anciennes routines, agrémentées de nouveaux graphismes et de nouvelles options. Voilà comment on réalise un nouveau jeu. Enfin, on a l'habitude.

77%

BULLS VS BLAZERS

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 75 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 75 %

A B **C** D E F



Z'avez du feu ?

Qu'est-ce qu'on n'est pas obligé de faire pour acheter une baguette de pain dans la cité des 4000.

On l'aura beaucoup attendu, Streets of Rage ! Un an et des bananes après la version Megadrive, le jeu de baston le plus célèbre de Sega arrive aujourd'hui sur les machines 8 bits de la gamme. Heureusement que l'adaptation est bonne, sinon, je me laisseraisaller à une certaine mauvaise humeur.

FINAL RAGE...

À l'origine de Streets of Rage, il y a la volonté de Sega d'offrir à ses consoles un jeu de baston capable de concurrencer le Final Fight de Capcom. C'était bien sûr avant que l'éditeur ne licencie coup sur coup Street Fighter II et Final Fight sur Megadrive. On ne s'étonnera donc pas de voir de grosses similitudes entre le challenger de Sega et le classique de Capcom. Même histoire (toi y en a tuer tous les loubards pour défaire le syndicat du crime qui fait rien d'autre que terroriser cette belle ville), même choix entre trois personnages (Adam, un Black boxeur, Axel, un karatéka bon teint et Blaze, une minette qui préfère la lecture de *Bushido Magazine* à celle de *Voici*), et même principe de jeu (il est vrai, bien pompé sur Double Dragon).

... OU STREETS OF FIGHT ?

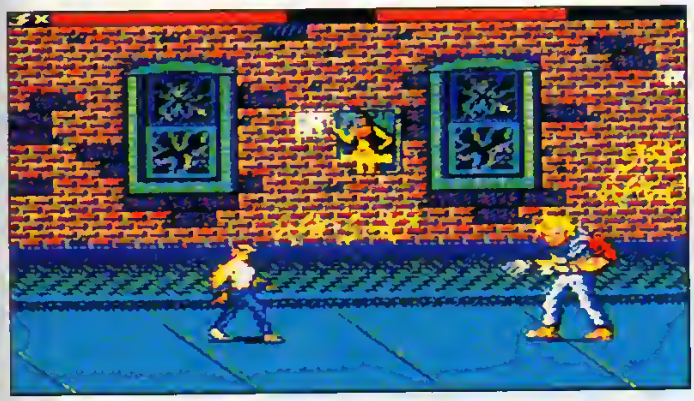
La ressemblance va encore plus loin puisqu'en plus des amazones destroy, on retrouve Axel se livrant au jet de lutteur qui a rendu Haggar célèbre de par le monde. Mais vu que Final Fight n'est pas disponible sur 8 bits, le manque d'originalité n'est pas un défaut rédhibitoire, d'autant plus que le modèle est bien choisi. Je préfère quand même jouer à un clone de Final Fight qu'à un remake de Two Crude Dudes. Et puis Sega a ajouté des tas de choses qui font de son jeu plus qu'une simple copie : les décors sont variés (on échappe aux éternelles ruelles pour se bastonner sur le pont d'un bateau, à bord d'un monte-charge ou dans un immeuble de standing) et certains boss sont vraiment bien trouvés, comme le voyou aux griffes de métal, le lanceur de boomerang ou le pépé qui porte un bazooka sur son dos. En cas de difficulté, vous pouvez éga-

Le boss du premier niveau aime bien les boomerangs

Nos trois héros prêts à en découdre.

Frappez les amazones avant qu'elles n'utilisent leur fouet.

Le septième niveau adopte une tonalite nettement différente des rues glauques qui vous servaient de décor lors des précédents levels. Rien d'étonnant : vous vous retrouvez dans les superbes locaux du syndicat. Tous les boss et les ennemis précédemment rencontrés viendront vous faire risette sans que vous puissiez faire appel à votre copain flic.

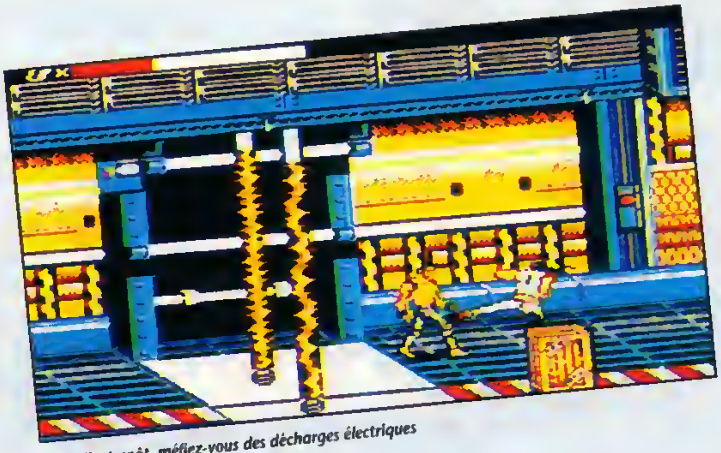


Un petit air de Serval pour ce boss.

lement faire appel à un **copain flic** qui débarquera sur le champ de bataille armé d'un bazooka : ça calme l'ambiance !

RAGE OF CONTINUE

L'adaptation sur Master de ce hit Megadrive est une **bonne surprise**. Malgré la disparition du jeu à deux et la diminution du nombre de coups, on a droit à une version très proche de celle qui tourne sur 16 bits. Si proche même qu'elle présente un défaut similaire : on voit trop souvent surgir les mêmes adversaires. La **gestion des collisions** n'est pas toujours parfaite non plus, mais ça reste très jouable. Finalement, le plus gros défaut de Streets of Rage reste sa facilité. Les continues infinis vous placent directement à l'endroit où vous êtes mort. Ce système, dont ont longtemps souffert les jeux Neo Geo, se justifie sur une borne d'arcade, mais



Dans l'entrepôt, méfiez-vous des décharges électriques

Sur la plage, votre copain vient vous filer un coup de main.

il est aberrant sur une console : à la maison, pas de problème de thune. Dommage, la **durée de vie** de la cartouche s'en trouve considérablement raccourcie. Allez, comme il s'agit du seul défaut important de ce jeu et que Streets of Rage reste l'un des meilleurs jeux de baston sur Master, on ne va pas taper trop fort. Si vous avez bien déliré sur Double Dragon, allez donc faire un petit tour dans les **rues glauques** de Streets of Rage. Mais, par pitié, résistez à la tentation des continues... ■

Iggy, luttera toute sa vie contre la tentation.

Y A PAS DE MAL À SE FAIRE DU BIEN

Morceaux choisis des coups que nos amis réservent aux loubards.

Atémi.

Coup de genou dans le plexus.

Coup de pied sauté.

Projection de judo.

Projection de lutte (bonjour Haggar !).

Coup de pied en appel sur un voyou.

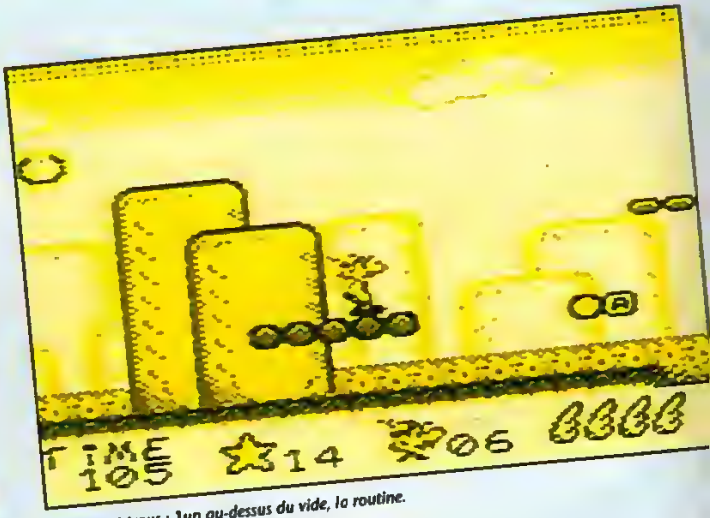
80%

STREETS OF RAGE

- MASTER SYSTEM
- Genre : combat
- Graphisme : 88 %
- Animation : 84 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 81 %
- Difficulté : 40 % avec « continue »
- Durée de vie : 40 % avec « continue »
- Player fun : 90 %

A B C D E F

Opération portes ouvertes au camp de Babaorum : y'a des bananes volantes, des ponts aléatoires



Dolmens et trous : 1up au-dessus du vide, la routine.

C'est la meilleure de l'année ! Obélix s'est fait enlever par les Romains ! À d'autres, moi j'y crois pas... il est tombé dedans quand il était petit. Je le sais, j'étais là !

Farpaitement ! Infogrames a beau détenir ses propres informations sur la question, moi seule connaît la vérité. La réincarnation est à la mode, alors je n'ai plus peur de me dévoiler : j'ai vécu une vie antérieure dans le fameux petit village gaulois. Si, si. **Bonnemine**, la femme du chef qui aime le poisson (pour taper sur ses copines) et voudrait vivre à Lutèce... c'est moi ! Physiquement, j'aurais préféré **Falbala**, mais bon...

Faites pas attention, c'est le jeu qui m'a stressée, je suis encore à la recherche d'Obélix. Parti de Gaule, notre héros national traverse les forêts pour rattraper les Romains kidnappeurs du livreur de menhirs ! Agile et doté d'une jouabilité exceptionnelle, **Astérix** traverse les fossés, grimpe aux arbres, dégomme les soldats, ruse pour franchir les **nombreux pièges** qui parsèment sa route...

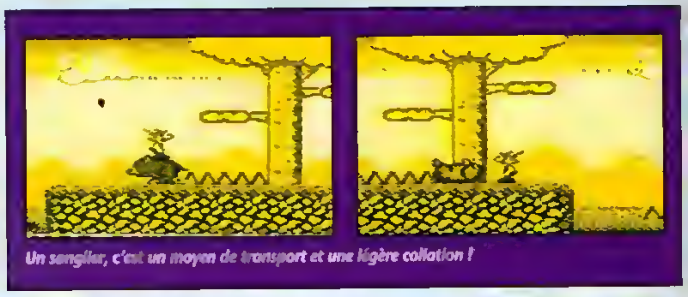
TU PARLES, IL S'EST LAISSÉ FAIRE OUI !

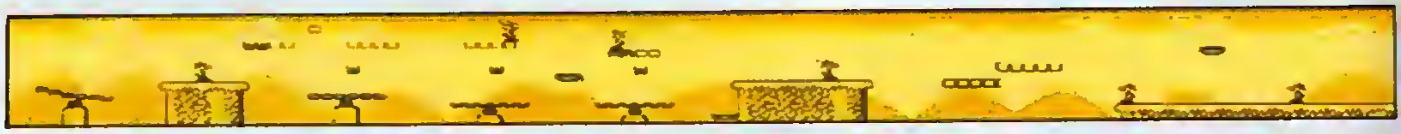
Le parcours fourmille d'options que les fans reconnaîtront sans peine. Les ailes du casque d'Astérix sont des **vies supplémentaires**. Les couronnes de laurier sont des **1up**. Le bouclier rend **invincible** quelques instants. Les marmites de potion magique donnent véritablement une **force surhumaine**. Et puis c'est mignon tout plein ce petit jeu. Il y a des étoiles à ramasser et des amphores qui valent chacune dix étoiles. Avec **cinquante étoiles**, c'est le **1up**. Parfois on tombe sur des salles de bonus dont certaines contiennent cinq ou six amphores, le top. En plus, quand on met **une baffe** à quelqu'un, ça fait « paf » dans une bulle !

Ça c'est la sortie du niveau.

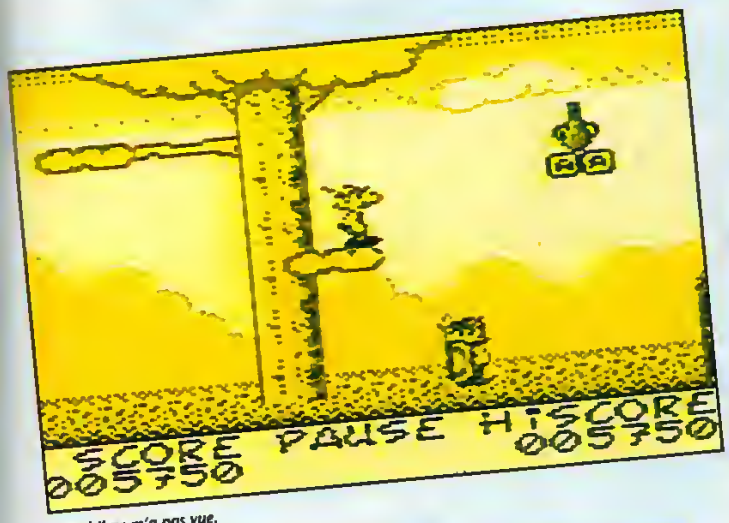
AILES DE CASQUE, LAURIERS DE CÉSAR ET BOUCLIER ARVERNE, BANANES !

Ce qui est un peu louche, c'est que j'ai pas vu de boss... Peut-être qu'Infogrames réserve la bonne baston pour la fin. Ce qui est sûr, c'est qu'on voit **du pays**. Du passage en **Helvétie**, on zappe sur les glaciers, les plates-formes instables, les balançoires au-dessus

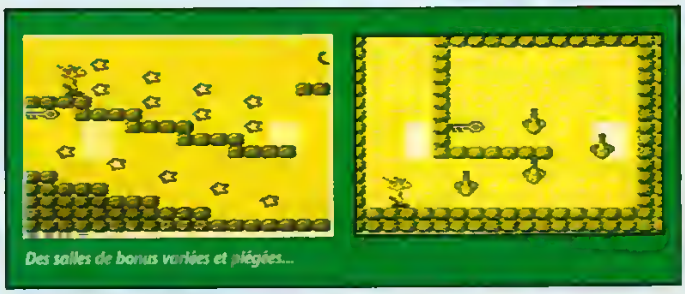

Un sanglier, c'est un moyen de transport et une légère collation !


Dieu existe-t-il ? Si oui, pourquoi des bonshommes de neige agressifs entravent-ils ma route ?

salle de bonus dans le coin Mignon, non ?



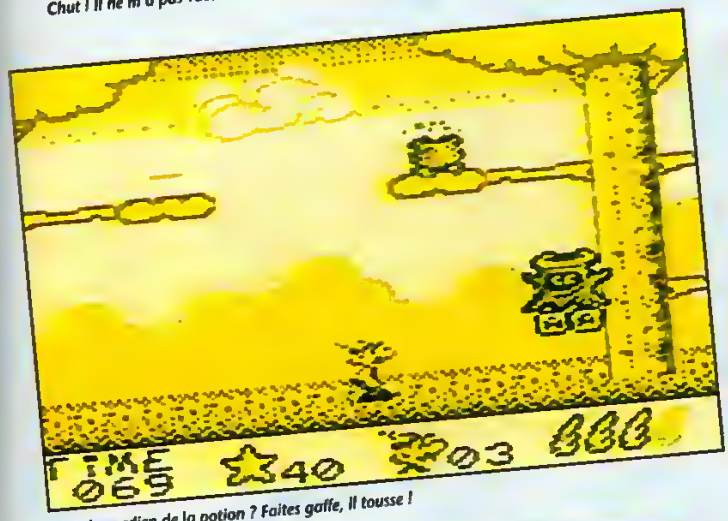
Chut ! Il ne m'a pas vue.



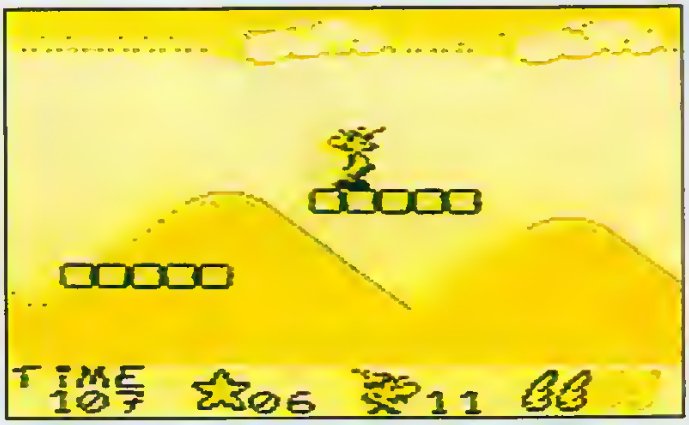
Des salles de bonus variées et piégées...

du vide, les bonshommes de neige qui vous bombardent. À **Babaorum** c'était plus classique : les catapultes avec des boules de feu et les aigles impériaux rebondissants en veulent à votre vie. En Helvétie, par contre, on joue les équilibristes en permanence. Les piafs, les boules de neige et les sangliers féroces sont de la partie. Bon allez, faut conclure, c'est un très bon petit jeu de plate-forme avec des trucs qui ressemblent étrangement à Mario... L'animation est vraiment au top, Astérix arrive même à rebondir (si on s'excite sur le paddle). La **musique** est très sympa. D'ailleurs, j'y retourne car je veux voir la fin du jeu. Je saurai enfin si ça finit par un banquet avec ou sans **Assurancetourix** ! ■

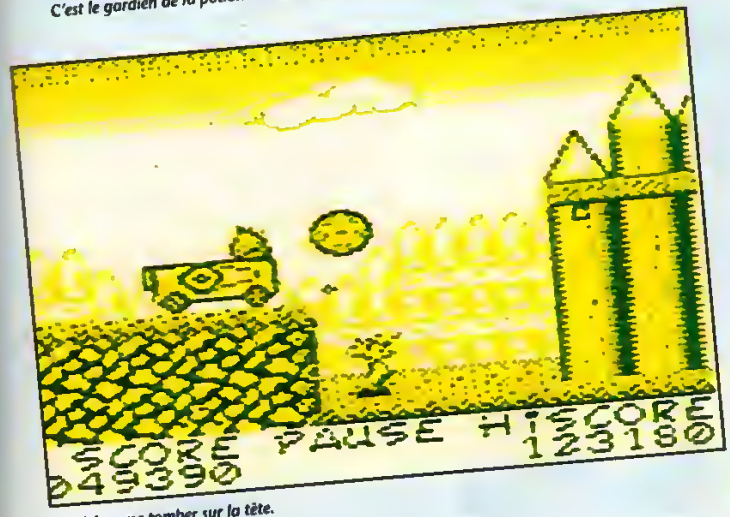
Miss VTM : je vous ai dit qui j'étais ?



C'est le gardien de la potion ? Faites gaffe, il tousse !



I'm a lonesome cow-boy.



Le ciel va me tomber sur la tête.

Un champ d'options pour qui sait sauter.

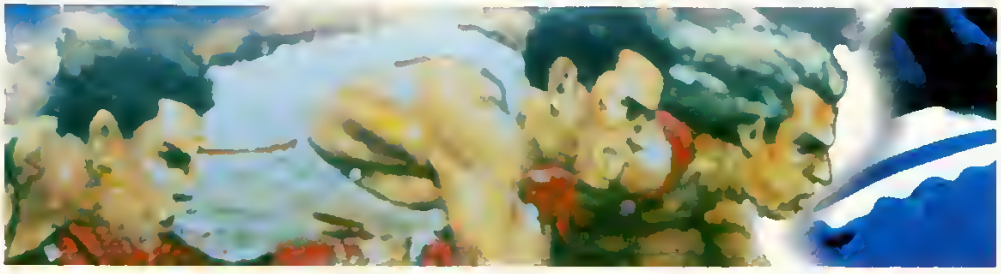
85%

ASTÉRIX LE GAULOIS

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 87 %

A B C D E F

JOUEZ A JIMMY CONNORS DU 9 AU 16 JUIN AUX GALERIES LAFAYETTE ET NOUVELLES GALERIES.



DEFIEZ LES MEILLEURS !

LUDI GAMES a choisi pour vous les meilleurs "SPORTGAMES", les a fait cautionner par les plus grands sportifs et les a reunis autour d'un même défi pour que jouer devienne votre plus grand plaisir...

(NES-SNES-GB)

HARGNE...

CONCENTRATION...

AMBIANCE...

(NES-SNES-GB)

ELEGANCE...

AGILITE...

VITESSE...

SHOW...

DEFI...

COMPETITION...

ENVOL...

POUR L'ACHAT DE 3 DE CES JEUX
GAGNE UN SUPER TEE-SHIRT
BEAT THE BEST
En envoyant tes 3 preuves d'achat et les 3 codes barre à
LUDI MEDIA
(Beat the Best)
28 rue A.Carrel
93100 MONTREUIL sous BOIS

NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO

La Super Nintendo prend des risques en tentant d'accueillir la gigantesque simulation spatiale du PC. Demain, je programme F-Zero sur une calculatrice.

Plus qu'un jeu, Wing Commander est un mythe. Cette superproduction, mélange de simulation spatiale, de shoot them up et de jeu d'aventure, compte parmi les grands jeux micro. Notre ami Biloo, de *PC Player*, se souvient encore avec nostalgie de ces semaines passées dans un état semi-comateux à tenter de terminer cette fresque démesurée. Le problème, c'est que ce bon vieux Wing Commander occupait une place de folie : quelque 21 Mo, soit dix Street Fighter II. D'où certains problèmes pour faire tenir tout ça sur une cartouche de console.

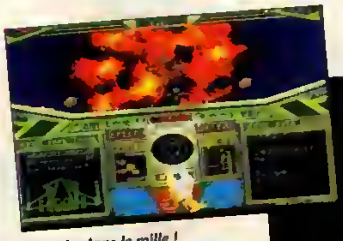
UN FILM SUR CONSOLE

Wing Commander commence dans un vaisseau impérial de la flotte terrestre. Jeune lieutenant ambitieux, vous partez pour votre première mission : le « nettoyage » d'un secteur rempli de guerriers de l'empire Kilrathi. Comme toujours dans les missions de la flotte terrestre, vous ne partez pas seul : une charmante coéquipière pilote un vaisseau qui vous assistera dans votre mission. Globalement, le jeu se divise en deux parties. Une partie simulation en 3D et une partie « film », entre les missions. Au cours de ces séquences intermédiaires, votre personnage évolue progressivement. Comme un héros de cinéma, il monte en grade, remplit différentes missions et vit même une histoire d'amour. Bref, dans Wing Commander, on ne devient pas idiot. Surtout que les missions, assez diverses, vont de la destruction massive à la protection de convois et que le pilotage du vaisseau est assez complexe. Bref, la plupart des éléments du scénario original ont été conservé.

C'EST POUR QUAND LE 16/9 ?

Malheureusement, la conversion ne s'est pas faite sans casser d'œufs. Passons sur les graphismes réduits de 256 à 16 couleurs pour des raisons de place sur la cartouche. C'était inévitable mais pas trop gênant. Plus grave : l'animation en vol est saccadée et vraiment trop rapide. On a à peine le temps de voir les vaisseaux qu'ils sont déjà sur nous ! Et comme les commandes ne sont pas extrêmement maniables, la simulation se transforme en prise de tête, à la limite de l'injouable. Même Biloo s'est fait descendre deux ou trois fois avant de réussir à passer la première mission : un peu vexant pour un « pilote » qui a déjà un nombre conséquent d'heures de vol. Faire tenir Wing Commander sur une cartouche, l'exploit est joli, mais il mène à un résultat plutôt décevant. On ne m'enlèvera pas de l'idée qu'il aurait peut-être été plus judicieux d'attendre le CD-Rom. C'est bien connu : le cinéma à grand spectacle n'aime pas se sentir à l'étroit. ■

Iggy, n'aime pas les films à la télé.


Waouh, dans le mille !

Un éloge funèbre que vous verrez souvent.

N'oubliez pas le visage d'Angel, il se pourrait très bien que vos relations avec elle débordent du cadre professionnel..

Le champ de météorites, une épreuve qui ne pardonne pas grand-chose aux amateurs.

69%

WING COMMANDER

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation spatiale
- Graphisme : 76 %
- Animation : 85 %
- Son : 74 %
- Jouabilité : 66 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 56 %

A B C D E F

STOCK GAMES

● 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL : 48.05.48.23.
METRO : REPUBLIQUE OU OBERKAMPF

● 3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS - TEL : 44.07.04.61.
METRO : CARDINAL LEMOINE OU JUSSIEU
A L'ANGLE DU 7 RUE DES ECOLES

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 H 30 A 19 H

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX

SUPER FAMICOM NEUF

SUPER FAMICOM	1299 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPT. UNIVERSEL	99 F
JOY INFRAROUGE	399 F
DYNA - 1	119 F
CASTLEVANIA IV	249 F
LEMMINGS	249 F
SOULBLADER	249 F
ACTRAISER	249 F
GHOULS ' N GHOSTS	299 F
PRINCE OF PERSIA	349 F
AXELAY	399 F
TORTUES NINJA IV	399 F
MICKEY'S QUEST	399 F
MARIO KART	399 F
TINY TOON	439 F
KING OF RALLY	439 F
BATMAN RETURNS	439 F
VALKEN	489 F
STAR WARS	489 F
FATAL FURY	499 F
VOLLEY BALL II	499 F
KIKIKATAI	499 F
TETRIS 2	499 F
RUSHING BEAT 2	499 F
HUMAN GP	499 F
F1 EXHAUST HEAT N°2	499 F
F1 GRAND PRIX N°2	499 F
BASEBALL 2020	499 F
POP' N TWIN BEE	499 F
STAR FOX	539 F
RANMA 1/2 N°2	539 F
DEAD BANCE	539 F
DRAGON BALL Z N°2	539 F
OLIVE AND TOM IV	539 F
BREATH OF FIRE	539 F
NEUGIER	539 F
DORABOCHAN	539 F
SUPER DUNKSTAR	539 F
BOMBER MAN 93	539 F

MEGADRIVE NEUF

MEGADRIVE	790 F
CABLE PERITEL	149 F
ADAPTATEUR	89 F
ALIMENTATION	129 F
PRO 3	119 F
SONIC	149 F
ALIEN STORM	179 F
STREET OF RAGE	179 F
TOKI	179 F
WONDERBOY V 60 HZ	179 F
QUACK SHOT	179 F
WANI WANI WORLD	179 F
STRIDER	179 F
MONACO GP	179 F
SHINOBI	179 F
TOE JAM AND EARL	179 F
MONACO GP 2	299 F
TAZMANIA	329 F
MICKEY 2	299 F
SONIC 2	299 F
THUNDER FORCE IV	349 F
LAND STALKER	399 F
SHINNING FORCE	399 F
STREET OF RAGE 2	329 F
TINY TOON	399 F
FATAL FURY	399 F
SNOW BROTHERS	399 F
GOLDEN AXE 3	399 F

NEO GEO NEUF

NEO GEO	1990 F
NEO GEO + 1 JEU	2490 F
JOYSTICK NED GEO	399 F
MEMORY CARD	199 F
ART OF FIGHTING	1390 F
SUPER SIDE KICK	1390 F
FATAL FURY II	1390 F
VIEW POINT	1490 F
SENGOKU II	1390 F

MEGA CD NEUF

MEGA CD	1890 F
MEGA CD + 1 JEU	1990 F
EARNEST EVANS	199 F
HEAVY NOVA	199 F
DENNIN ALESTE	299 F
SIKLY LIP	299 F
PRINCE OF PERSIA	399 F
LUNAR	399 F
DETONATOR ORGAN	399 F
BURAI	399 F
4 IN 1	399 F
THUNDER STORM FX	449 F
TIME GAL	449 F
FINAL FIGHT	449 F
ANETTE AGAIN	449 F
JAGUAR XJ 220	449 F
SWITCH	449 F
DEVASTATOR	449 F
DARK WIZARD	449 F
A-RANK THUNDER	449 F
WOLF CHILD	499 F
RANMA 1/2	499 F

SFC/SNES/SNIN OCCAS

ADDAMS FAMILY	299 F
OUT OF THIS WORLD	299 F
AMAZING TENNIS	299 F
SUPER TENNIS	249 F
SUPER SOCCER	249 F
ZELDA 3	249 F
BART' S NIGHTMARE	299 F
MICKEY' S QUEST	299 F
GHOULS' N GHOSTS	249 F
FINAL FIGHT	299 F
ROAD RUNNER' S	299 F
ROBOCOP 3	249 F
CONTRA	299 F
JOE AND MAC	299 F
ADV. ISLAND	299 F
STREET FIGHTER II	299 F
SUPER R TYPE	249 F
PILOTWINGS	299 F
CASTLEVANIA IV	199 F
DOUBLE DRAGON	249 F
MARIO KART	349 F
SPIDERMAN X MEN	349 F
TURTLES NINJA	299 F
NCAA BASKETBALL	349 F
WING COMMANDER	349 F

NEO GEO OCCAS

NEO GEO + NAM 75	1890 F
JOYSTICK NEO GEO	299 F
NAM 75	399 F
CYBER LIP	399 F
MAGICIAN LORD	449 F
BLUE'S JOURNEY	499 F
BASEBALL STAR	549 F
BASEBALL 2020	549 F
LEAGUE BOWLING	549 F
ALPHA MISSION II	549 F
NINJA COMBAT	549 F
BURNING FIGHT	549 F
JOY JOY KID	549 F
SENGOKU	549 F
FATAL FURY	699 F
EIGHT MAN	749 F
ROBO ARMY	749 F
FOOTBALL FRENZY	749 F
MUTATION NATION	799 F
KING OF MONSTERS 2	849 F
ART OF FIGHTING	999 F
SUPER SIDE KICK	999 F

GRAND CHOIX DE JEUX D'OCCASIONS EN STOCK

ECHANGEZ VOS JEUX A PARTIR DE 50 F !!

ARCADE SYSTEM 1990 F JOYPAD 6 BOUTONS 249 F

+ DE 50 CARTES JAMMA DISPONIBLES

ARRIVAGE DE NEWS DU JAPON SUR :
SFC - NEO GEO - MEGADRIVE - MEGA CD - NEC - ACCESSOIRES
REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS FAX : 43.57.93.55.

BON DE COMMANDE

NOM :
ADRESSE :
TELEPHONE :
CODE POSTAL : VILLE :
REGLEMENT : SIGNATURE :
☐ CHEQUE :
☐ MANDAT LETTRE

DESIGNATION	QT	PRIX
FRAIS DE PORT:		+30 F
TOTAL:		

☐ CARTE BLEUE N°:
EXPIRE FIN :

A RETOURNER A : STOCK GAMES - 44 RUE DE MALTE 75011 PARIS - TEL 48.05.48.23.

THE CHESSMASTER

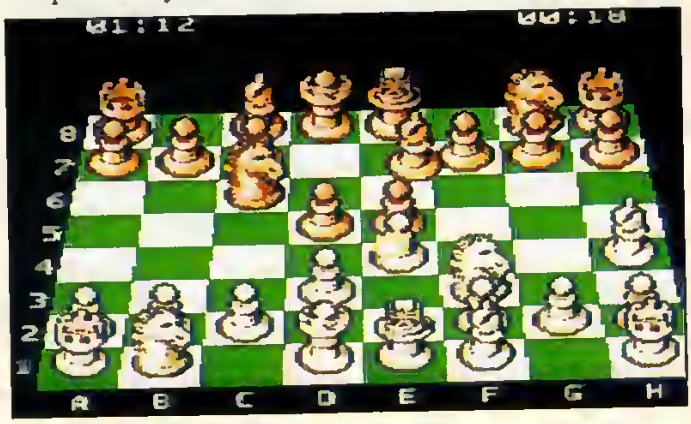
.. mais le mode War Room fournit plus d'informations.

Et si on délaissait Starwing pour se plonger dans des activités plus cérébrales ?

Le jeu d'échecs, c'est le serpent de mer de la console. Régulièrement, on en voit surgir un, un peu perdu au milieu d'une marée de licences cinématographiques. Mine de rien, il s'installe tranquillement, sans jamais faire de grosses ventes mais en attirant les joueurs un peu plus vieux (type : votre père). Bref, c'est le père tranquille du jeu vidéo. Et justement, ce père tranquille brillait par son absence sur Super Nintendo. Chessmaster, un classique parmi les classiques, considéré à juste titre comme l'un des meilleurs de la planète micro-ordinateur, répare cet oubli.

DES OPTIONS EN VEUX-TU EN VOILÀ !

Chessmaster tire sa réputation de deux atouts : son niveau de jeu, excellent, et son grand nombre d'options. Cette adaptation ne fait pas exception à la règle. Vous pouvez ainsi changer de camp en cours de partie, forcer l'ordinateur à jouer, obtenir des conseils ou rejouer. Une option permet même de disposer soi-même les pièces sur l'échiquier, afin de résoudre un problème particulier. On peut jouer en solo ou bien à deux, mais je vois mal l'intérêt d'utiliser une console dans ce cas. Et ne dites pas que la cartouche ne prend pas soin des débutants : seize niveaux de difficulté vous sont proposés, sans oublier un mode d'enseignement au cours duquel le programme vous aide en permanence. La notice, très bien faite, s'offre même le luxe de rappeler le maniement des principales pièces. Ne vous faites quand même pas d'illusions : vu la complexité du jeu d'échecs, il est clair que si vous ne l'avez jamais pratiqué auparavant, l'achat d'un bouquin complémentaire d'initiation s'impose nécessairement.



Le mode 3D est le plus beau...

ALERTE, LA SOURIS S'EST ÉCHAPPÉE

Niveau visualisation aussi, ce n'est pas l'austérité. Trois types de représentations, permutables à tout moment, sont proposés : 2D, 3D et War Room (c'est une vision 2D avec des informations autour de l'échiquier). Les pièces peuvent par ailleurs prendre deux formes différentes. Chessmaster, c'est du solide, du carré, du propre. Pas du révolutionnaire, non, mais du grand classique, complet et en tout cas suffisamment attirant pour faire délirer les amateurs de ce sport cérébral. Le seul reproche que je ferai réside dans l'ergonomie : toutes les opérations s'effectuent au paddle. Ce n'est pas très gênant mais, si mes souvenirs sont bons, il existe sur Super Nintendo un très beau périphérique appelé souris et extrêmement bien adapté à ce genre de jeu. Eh ! à quoi ça sert que Nintendo se décarcasse, bein ? ■

En mode 2D classique, le programme vous indique les coups possibles.

Iggy, le père tranquille de la rue Louis-Pasteur.

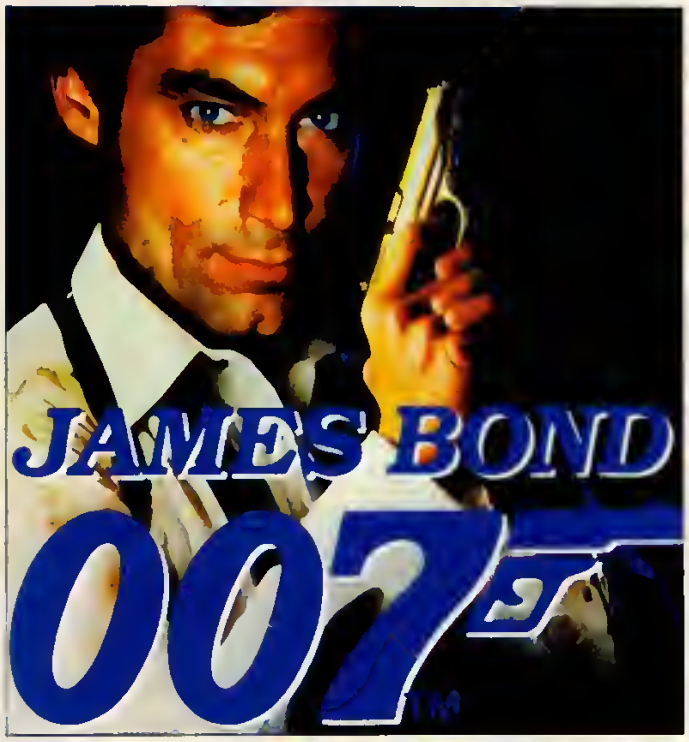
88%

CHESSMASTER

- SUPER NINTENDO
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 66 %
- Animation : -
- Son : 75 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 97 %
- Player fun : 85 %

A B C D E F

France 3
la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des
MINISTERES DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE
organise le premier
NRJ
CHAMPIONNAT DE FRANCE
DE JEUX VIDEO
1993
Inscriptions
3615 Code FFJV
36.68.46.47
(2,19 F la minute)
ouvert aux amateurs
sur toutes consoles
et micro-ordinateurs
500 000 F
DE PRIX
Hugo Délire
Retrouvez le 1er Championnat
de France officiel de jeux vidéo
sur le 3615 France 3 rubrique Hugo Délire.
BULLETIN DE PARTICIPATION
Joindre 2 photos d'identité ainsi que 2 enveloppes timbrées à vos nom et adresse, chèque de 100 F pour la licence F.F.J.V. et l'assurance.
Inscription au championnat : GRATUITE
Dès réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation (lieu, dates, etc.), votre carte de participant au Championnat de France ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993)
Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V. 8, rue d'Auteuil 75016 Paris
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
TEL.
DATE DE NAISSANCE
0100
SIGNATURE OBLIGATOIRE DES PARENTS OU TUTEUR POUR LES MINEURS
ISOCOM



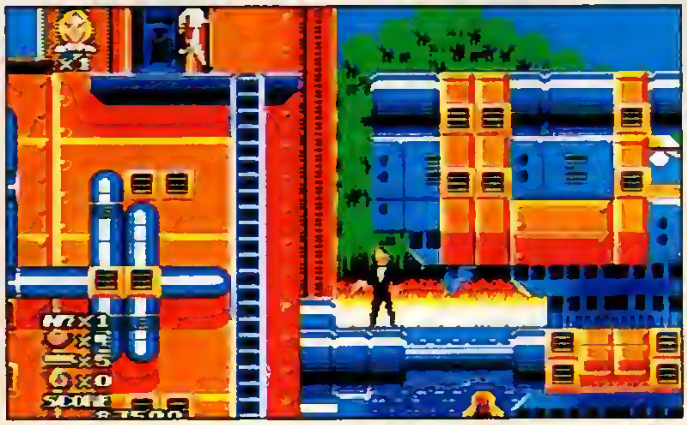
My name is Durand... Marcel Durand.

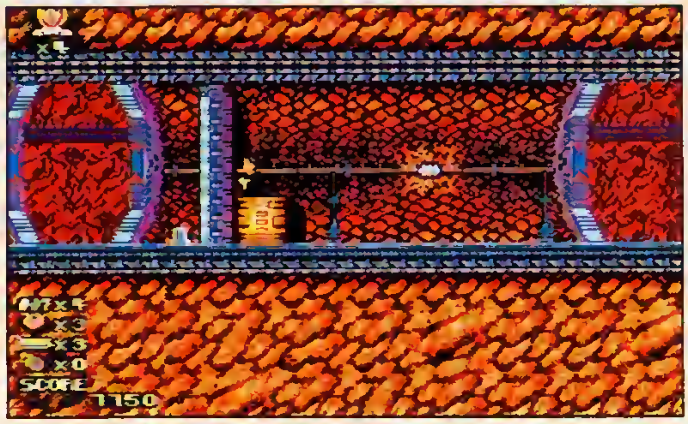
Avec trois acteurs, une kyrielle de films et un thème musical génial, James Bond, l'agent secret créé par l'imagination fertile de Ian Flemming, fait partie des personnages les plus célèbres de la planète. Accessoirement, c'est aussi l'un de mes héros préférés, surtout lorsqu'il est incarné par le gigantesque Sean Connery, l'acteur qui vieillit encore mieux que le Jack Daniel's ! Inutile de dire que je m'étais fait une fête de ce test du premier jeu console le mettant en scène. Le résultat me laisse mi-figue, mi-raisin.

Vous trouvez ça beau, vous ?

DITES MR Q, POUR L'ESCALADE, T'AS PAS MIEUX QUE LE SMOKING ?

Le principe du jeu est on ne peut plus fidèle au personnage puisque Mister Bond (alias 007), vêtu d'un smoking très classe, doit faire échouer les plans d'un savant fou. Tout en délivrant, ça va de sois, de charmantes créatures aux formes sculpturales. Afin d'accomplir cette mission très estimable, 007 se promène dans cinq niveaux. Lorsqu'il a sauvé toutes les demoiselles, il doit trouver une bombe à retardement, l'activer et prendre ses jambes à son cou. Pour se défaire des sbires qui lui barrent le passage (parmi eux vous aurez la surprise de tomber sur le célèbre Requin, mon chouchou !), il dispose de son Beretta et de quelques grenades, malheureusement en nombre limité. Quand le chargeur est vide, il faut trouver des munitions vite fait. Dans ces contrées impitoyables, on ne pèse pas très lourd sans son flingue...


Attention de ne pas tomber dans l'eau car il y a... (surprise !) des requins.


Grâce aux petites icônes, vous contrôlez votre réserve de balles et de grenades.

MOUAIS...

Avec une action plaisante quoiqu'un peu répétitive, James Bond : The Duel n'est pas réussi. Le jeu souffre d'une réalisation trop insignifiante, surtout pour la Megadrive. Les couleurs sont les principales accusées. Elles donnent parfois dans l'assemblage douteux. Quant aux animations, elles sont franchement raides. La beauté de certains décors et une musique d'enfer ne suffisent pas à faire décoller cette cartouche qui reste assez moyenne. Un héros de la trempe de James Bond méritait certainement mieux qu'un petit jeu agréable sans plus. ■

Iggy, n'aurait pas dû se lever ce matin.

Tiens, on dirait que le graphiste s'est réveillé.

50%

JAMES BOND : THE DUEL

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 60 %
- Animation : 50 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 69 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 40 %

A B **C** D E F

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

JOE MONTANA FOOT	109 F	STREET OF RAGE	175 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	SONIC 2	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD) 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

SUPER TENNIS	79 F	CYBER SHINOBI	139 F
E - SWAT	99 F	DANAN JUNGLE	139 F
SHINOBI	99 F	DOUBLE DRAGON	139 F
THUNDER BLADE	99 F	GOLVELLIUS	139 F
TRANSBOT	99 F	KENSEIDEN	139 F
AFTER BURNER	139 F	VIGILANTE	139 F
CHOPLIFTER	139 F	SONIC 2	209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F	499 F

MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente)	159 F
GAME-GENIE	349 F	Adaptateur Jeux Japonais	79 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

ALTERED BEAST	99 F	STREET OF RAGE	199 F
E - SWAT	99 F	SUPER MONACO GP	249 F
JOHN MADDEN FOOT	99 F	ANOTHER WORLD	275 F
SONIC	99 F	ECCO LE DAUPHIN	275 F
FANTASIA	139 F	FATAL FURY	275 F
GHOULS'N GHOST	139 F	FLASHBACK	275 F
JAMES POND 2	139 F	GLOBAL GLADIATOR	275 F
OUACKSHOT (JAP)	139 F	MICKEY ET DONALD	275 F
REVENGE OF SHINOBI	139 F	SONIC 2	275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	STREET OF RAGE 2	275 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu 1690 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS	349 F	239 F

ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE	249 F	HANDY-BOY	349 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	109 F	R - TYPE	139 F
MARIO & YOSHI	136 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
RADAR MISSION	139 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE DE BASE * 249 F

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

TORTUE NINJA	99 F	SUPER MARIO BROS	139 F
BLACK MANTA	139 F	ZELDA 2	179 F
KUNG FU	139 F	DOUBLE DRAGON 2	199 F
RYGAR	139 F	PUNCH OUT	199 F
SHADOW GATE	139 F	ROBOCOP	199 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO (française)	Neuve	Occasion
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	990 F	699 F
CONSOLE + STARWING	990 F	------
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix (Jeux d'occasion) :

GHOULS AND GHOSTS	269 F	ANOTHER WORLD	339 F
PILOT WINGS	269 F	AXELAY	339 F
SUPER MARIO KART	269 F	CASTELVANIA 4	339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE OF PERSIA	339 F
ZELDA 3	269 F	ROAD RUNNER	339 F
JIMMY CONNORS	299 F	STREET FIGHTER 2	339 F
WRESTLEMANIA	299 F	SUPER STAR WARS	339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	MAGICAL OUEST	379 F

* OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles

NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO** (NEUVE) 1990 F
(+ DE 50 JEUX DISPO.) avec 1 jeu 2490 F
MANETTE 499 F MEMORY CARD 225 F

Exemple de prix :

	NEUF	OCCASION
NAM 75	690 F	479 F
ART OF FIGHTING	1490 F	1190 F
FATAL FURY 2	1490 F	1190 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1190 F

NEC

CONSOLE neuve **COREGRAFX II** avec 1 jeu 290 F
CONSOLE neuve COREGRAFX II Puissance 5 390 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

NOUS DISPOSONS EN STOCK
DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF
OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

RC - Paris B 385 215 683

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Aurore

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE ....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑
CARTE BLEUE ❑ N°
Date expiration : . . / . .
Signature .....

PLAYER 06/93

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez
300 Frs
de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO

+ 8000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES

*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Nous rachetons **vos consoles** ainsi que **Tous** vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE
•MEGA CD •LYNX •GAME-BOY
•SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures max (pour la province)

Iggy retrouve le parfum enivrant des majorettes de son enfance. Merci Double Clutch !

Double Clutch est l'exemple parfait du préjugé trompeur. Mes premiers contacts avec cette cartouche s'annonçaient sous les pires auspices : un titre ridicule et une réalisation vraiment médiocre pour une 16 bits. Le jeu avait tout pour se faire descendre. Cependant, avec le zèle qui me caractérise, je décidai de surmonter ma répugnance et de faire quelques tours d'essai. Comme quoi il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis.

MOI, J'AIME PAS LE JEU À DEUX

Oubliez Super Monaco GP ou Virtua Racing, le jeu adopte une représentation nettement plus ancienne : la course est vue de dessus, comme dans F-1 Circus. Avant la partie, vous choisissez le niveau de difficulté, le pilote (en fait, cela revient à opter pour une voiture forte en accélération, en puissance ou en freinage) et le nombre de joueurs. Dans cette dernière option, je vous déconseille les parties à deux. Les deux voitures sont en effet sur le même écran et on se retrouve avec le même problème que dans X-Men. Dès qu'un concurrent prend trop d'avance et menace de sortir du champ de vision, le scrolling suit le winner. Le retardataire disparaît alors avant de réapparaître plus près du premier concurrent. Bref, avec cette option, c'est injouable. Par contre, en solo, Double Clutch est nettement plus intéressant. Comme souvent dans ce genre de jeu, le but consiste à se placer dans les trois premiers afin de participer à l'épreuve suivante. La somme d'argent gagnée permet à l'heureux pilote d'acquérir du nouveau matos et d'améliorer les capacités de son bolide : moteur, freins, accélérateur... Ce qui n'est pas un luxe puisque les parcours deviennent peu à peu beaucoup plus sinueux qu'une petite route de montagne suisse !

Parfaitement, je mene, et alors ?

Un plan vous permet de prévoir les virages.

Un peu de pluie agrémente la troisième course.

ON PEUT TOUJOURS SE TROMPER

En course, vous pouvez récolter divers bonus, comme des sommes d'argent ou des kits de réparation. Votre voiture n'est pas invulnérable : chaque choc risque de l'envoyer à la casse. Il y a une justice car vos adversaires souffrent aussi du même problème. D'ailleurs, il arrive que certaines courses se terminent à trois. Mine de rien, Double Clutch est plutôt sympa. L'animation est fluide, la jouabilité impeccable, la progression de la difficulté bien dosée et l'achat de nouveaux équipements ajoute un peu de sel. Bref, ça se laisse jouer sans problème. L'ensemble est peut-être un peu vieillot. Toutefois, Double Clutch est une valeur sûre sur le marché de l'occasion. Comme dit le célèbre proverbe : « Une super jouabilité à de beaux graphismes, tu préfèreras. » ■

Iggy, aime le parfum enivrant de la victoire.

72%

DOUBLE CLUTCH

- MEGADRIVE
- Genre : course auto
- Graphisme : 52 %
- Animation : 70 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 78 %
- Player fun : 86 %

A B C D E F

SUPER NINTENDO*

ADDAMS FAMILY II	465	MICKEY MAGICAL QUEST	445
AMERICAN GLADIATORS	445	PRO QUARTERBACK	445
BATMAN RETURNS	390	PRINCE OF PERSIA	390
BATTLETOADS	495	SHADOWRUN	465
BLUES BROTHERS	445	SONIC BLASTMAN	445
B O B.	445	STARFOX	465
BRAWL BROTHERS (R.B. II)	445	STREET COMBAT	425
BUBSY	495	SUPER STAR WARS	465
CYBERNATOR	445	SUPER NBA BASKET-BALL	465
EQUINOX	445	SUPER NINJA BOY	390
FATAL FURY	495	SOULBLAZER	390
JAGUAR XJ220	445	SUPER VALIS IV	425
LOST VIKINGS	425	TAZMANIA	445
MARIO KART	390	TOYS	425
MECHWARRIOR	425	WOLFCHILD	425

PROMO SUPER NINTENDO*

STREET FIGHTER II	390	RIVAL TURF	345
ANOTHER WORLD	345	XARDION	345
ROBOCOP III	345	ULTRAMAN	290
ROCKETEER	245	WING COMMANDER	290
JAMES BOND JUNIOR	345	PRO WRESTLING	290
RACE DRIVIN	290	TOM & JERRY	345
D FORCE	190	TINY TOONS	390
GRADIUS III	190	NCAA BASKET BALL	390
ARCANA	290	SUPER STRIKE EAGLE	390
RPM RACING	290	PRINCE OF PERSIA	390
BILL LAIMBER COMBAT BASKET	190	BIP BIP	390
TORTUES IV	345	SIMCITY	375

SUPER NES (FR.)

AXELAY	390
BULLS VS BLAZERS	435
JIMMY CONNORS TENNIS	415
NHLPA HOCKEY 93	435
SUPER SWIV	435
WORLD CLASS RUGBY	445

SUPER FAMICOM*

DRAGONBALL Z II	645
FINAL FIGHT II	590
FIRST SAMURAI	545
POP'N TWIMBEE	545
RANMA 1/2 II	645
SUPER BOMBERMAN	545

MEGADRIVE FRANÇAISE

ANOTHER WORLD	375
COOL SPOT	375
FATAL FURY	445
FLASHBACK	375
SONIC 2	299
SONIC + AQUATIC GAMES	450
SUNSET RIDERS	375
TINY TOONS	375
TORTUES NINJA	375
X MEN	375

NEO-GEO

BURNING FIGHT	690
EIGHT MAN	890
FATAL FURY	990
FATAL FURY 2	1490
LAST RESORT	1290
NINJA COMANDO	1290
SENGOKU 2	1490
SOCCER BRAWL	990
SUPER SIDEKICK	1490
3 COUNT BOUT	1490

MEGA CD (US)

BATMAN RETURNS	425
CHUCK ROCK	425
DRACULA	445
FINAL FIGHT	425
HOOK	425
JAGUAR XJ220	425
KRISS KROSS	445
NIGHT TRAP	445
SEWER SHARK	445
WOLFCHILD	425

Offres valables dans la limite des stocks disponibles - * JEUX NECESSITANT L'ADAPTATEUR

GENIAL ! *L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO* **150F.** *Pour l'achat d'un jeu 99F.*

BON DE COMMANDE A ENVOYER A **CHRONOGAMES** - BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

BON A REMPLIR OU A RECOPIER

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo sous emballage carton

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F ☐ CARTE BLEUE

NUMERO _____

Date d'expiration ..... SIGNATURE

NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____ TEL _____

JE POSSEDE

☐ GAMEBOY
☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGADRIVE
☐ NES
☐ SUPER NES
☐ SUPER FAMICOM
☐ AUTRE

P.ONE

Bleu -

Comment ! Vous voulez lui faire du mal ?

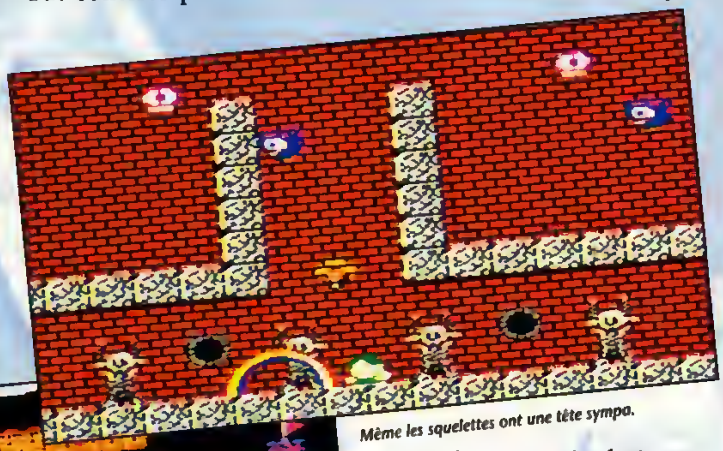
« Voici venu le temps des rires et des chants, dans l'île aux Enfants, c'est tous les jours le printemps... La, la, la ! »

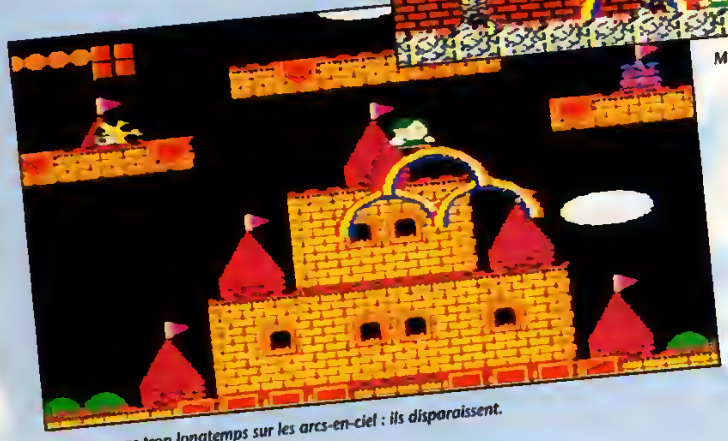
Ah ! la série des Bubble Bobble ! Comment Taito a-t-il fait pour pondre ainsi trois petites perles tout en finesse, adorables sans être mièvres, à la prise en main si instinctive et en même temps si riches qu'elles peuvent captiver un bon joueur pendant des mois ? Quand nous repensons, Wonder et moi, à **Bubble Bobble**, **Rainbow Island** ou **Parasol Stars**, c'est toute notre enfance qui ressurgit d'un coup. Ce mois-ci, grâce à la conversion de Rainbow Island, c'est la Master qui nous propose une petite cure de jouvence.

MÉTÉO : APRÈS LA PLUIE, L'ARC-EN-CIEL

Les frères Bubble (ou plutôt le frère Bubble ici, puisque le mode deux joueurs a sauté) se sont toujours singularisés par des armes peu communes. Rainbow Island respecte la tradition en vous donnant cette fois-ci des... arcs-en-ciel. Le plus incroyable dans l'histoire, c'est que ces **beaux objets** se révèlent encore plus utiles qu'un couteau suisse : vous pouvez en effet les utiliser aussi bien comme armes pour tuer les kyrielles d'ennemis qui vous assaillent que comme marche-pieds. Comme des marche-pieds ? Eh oui, les **tableaux** sont verticaux et le but consiste précisément à atteindre la sortie située tout en haut. « Et les bonus ? » crieront les fans de la série ! Pas de panique : ils y sont. Chaque ennemi tué se transforme en **un fruit, une autre friandise** ou encore **un diamant** (sept donnent un 1up) que vous pouvez gober. Comme dans Parasol Stars, le jeu est divisé en niveaux (des îles à explorer), eux-mêmes composés d'une multitude de sous-niveaux. À la fin de chaque niveau, vous rencontrerez **l'habituel boss**, tellement bien accordé à l'ambiance du jeu tout en sucre cache **un jeu profond bourré d'astuces et de bonus cachés**. Beau, mignon, riche et conservant l'excellente jouabilité qui a fait tout le succès des jeux de plate-forme de Taito, Rainbow Island aurait tout pour devenir l'une des stars de la Master s'il ne... s'il ne... s'il n'était pas trop faciiiile ! Ça me crève le cœur de le reconnaître, mais un **bon joueur** se promène un peu trop facilement dans le jeu pour que je puisse le recommander à tout le monde. Sur Master, seuls les **débutants** pourront se régaler avec les délices de Rainbow Island. Il y a des jours où la vie est vraiment trop dure. Snif ! ■

Iggy, va peut-être se retirer sur une île déserte.


Même les squelettes ont une tête sympa.


Ne restez pas trop longtemps sur les arcs-en-ciel : ils disparaissent.

qu'on le croquerait plutôt que de le détruire.

MÉTÉO (SUITE) : VENT UN PEU TROP FAIBLE SUR LA CÔTE

Car cette version Master baigne, comme son homologue d'arcade, dans une ambiance acidulée à faire fondre un Terminator. Mais comme on est chez Taito, ce saupoudrage

74%

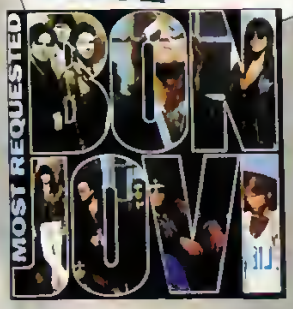
RAINBOW ISLAND

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 88 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 82 %
- Difficulté : 40 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 89 %

A B C D E F

BON JOVI

GAGNEZ
un Flight en cuir BON JOVI, des T-Shirts et des CD Collector



QUESTIONS

1. Combien d'albums BON JOVI a-t-il à son actif ?
- 4
- 5
- 6

2. Quel est le titre du 1er album de BON JOVI ?
- New Jersey
- 7800° Farenheit
- Run away

3. Quel est le titre de son nouveau single ?
- Keep the faith
- Bed of roses
- In these arms

RÈGLEMENT

Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté de : un flight en cuir, 10 T-shirts et 40 CD ; les réponses doivent parvenir au journal avant le 10 juillet 1993 à minuit; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; la liste des gagnants paraîtra dans *Player One* n° 34 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 15 juillet 1993, le règlement complet est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande au journal.

Pour participer au concours,
adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse et votre taille (M - L - XL) à :

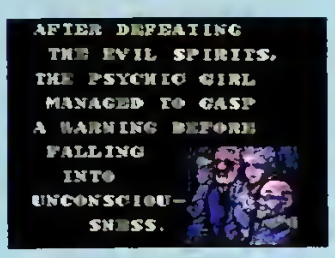
PLAYER ONE, CONCOURS BON JOVI
19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.

ou participez sur Minitel
3615 PLAYER ONE, rubrique Jeux.

BON JOVI "Keep the faith"
ALBUM - CD - CASSETTE

En juin, c'est l'ouverture de la chasse aux vampires. Aiguisez vos pieux et préparez vos gousses d'ail, les vampires n'ont qu'à bien se tenir !

Master of Darkness est un jeu de plate-forme sans surprise, dans la grande tradition du style. Le jeu est constitué de plusieurs niveaux, chacun divisé en trois sous-tableaux qui vous mèneront des rives embrumées de la Tamise aux catacombes situées sous le cimetière de l'Est. L'ambiance est lugubre à souhait. Vous incarnez un parapsychologue, le Dr Ferdinand Social, qui entreprend séance tenante de contrer une offensive démoniaque massive.



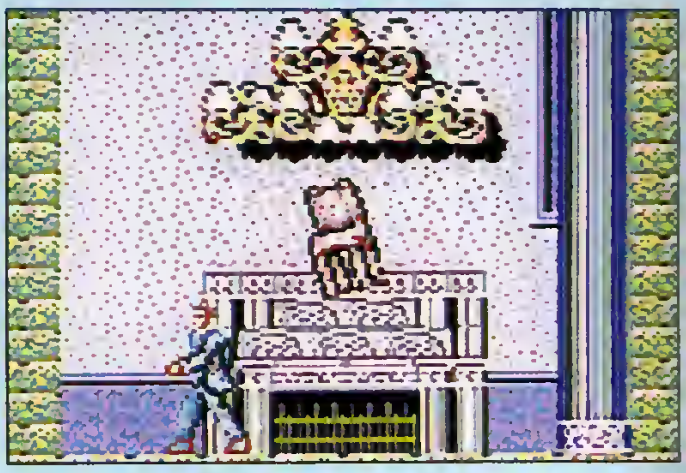
Chaque niveau est présenté par un texte bref et une image.

PROFESSION : CHASSEUR DE VAMPIRES

L'affaire débute dans les bas quartiers de Londres. Humains dévoués à la cause maléfique et chauves-souris peuplent un premier tableau déconcertant de facilité. On découvre alors que le jeu recèle plusieurs types d'options allant de l'arme nouvelle au 1up, en passant par du temps supplémentaire. Au niveau du chrono, pas de problème non plus : le temps imparti pour conclure un tableau est plus que suffisant. Ce n'est qu'au bout de trois tableaux que vous rencontrerez le premier boss de fin tout aussi facile que l'ensemble du premier niveau. Dans les suivants, la difficulté passe progressivement du simple au triple. Côté réalisation, pas de surprise non plus. Le tout est honnête et, au vu de la difficulté, le jeu s'avère être un challenge intéressant pour tous les amateurs du genre. ■

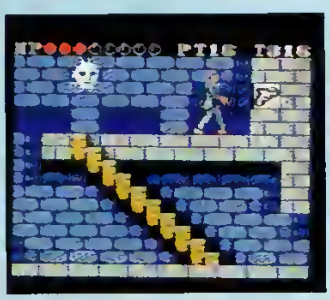
Wolfen

Le niveau 2 est assez coriace, le boss aussi !



Le Dr Social sauvagement agressé par une chaise.

Dans le brouillard de Londres, Jack l'Eventreur rôde.



Des options sont cachés dans les murs.

65%

MASTER OF DARKNESS

- GAME GEAR
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 70 %
- Animation : 75 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 50 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F

Avouez que ça ressemble beaucoup à la Megadrive.

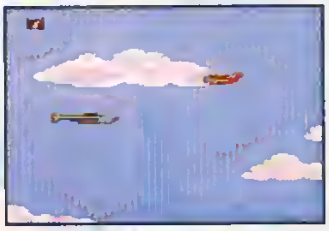
Grâce à un régime express, Super Baloo tient dans la poche. Merci Slimfast...

Autant la Master semble un peu délaissée par Sega depuis quelque temps, autant la Game Gear continue de voir affluer son lot de nouveautés. Le plus souvent d'ailleurs par des adaptations de jeux présents sur les deux autres consoles de Sega. Talespin ne fait pas exception à la règle puisque cette cartouche n'est autre que la conversion d'un jeu de plate-forme de la Megadrive.

MEGADRIVE, GAME GEAR, SŒURS DE SANG

Comme souvent, cette adaptation ressemble beaucoup à la version qui tourne sur la grande sœur. Mis à part un léger appauvrissement des graphismes, on a du mal à voir la différence. Le scénario et le déroulement du jeu sont **strictement identiques** à ceux de Talespin sur Megadrive. Vous dirigez Baloo (ou Kit) à la recherche d'un contrat de transport qui pourrait sauver leur entreprise. Pour cela, ils doivent collecter un maximum de caisses aux quatre coins du monde : jungle, désert, ville, temple maya, etc. Simples au début, **les niveaux se compliquent progressivement**. Dès le deuxième niveau, trouver la sortie pose des problèmes. Certains levels vous donneront aussi l'occasion de vous livrer à une petite séance de tir à gogo. Vous vous retrouvez ainsi aux commandes de l'avion de Baloo dans une phase de shoot them up qui n'est malheureusement pas très maniable.

Les serpents sont particulièrement collants.


Petite escapade aérienne.

Habituez-vous à ce boss, vous allez souvent le rencontrer.

COPIE TROP PARFAITE

Je viens de vous le dire, Talespin est très proche de la version Megadrive. Il aurait même tendance à en être trop proche. Je m'explique : **les graphismes** n'ont pas été adaptés à un affichage aussi petit que celui de l'écran de la Game Gear. De ce fait, lors de certains passages, ils sont surchargés et les **objets trop petits** diminuent la lisibilité de l'ensemble et donc la jouabilité. Essayez toujours d'éviter la balle de jokari que lance le boss du premier niveau pour rire ! Plutôt que d'essayer de copier tant bien que mal les écrans de la version 16 bits, il aurait été plus adroit d'en concevoir de nouveaux spécifiquement adaptés à la portable, comme Sega l'a fait pour **Mickey** ou **Sonic**. Avec ce défaut et un certain manque de difficulté, Talespin est loin d'être un des meilleurs jeux de plate-forme de la Game Gear. Tout juste un investissement correct pour les adorateurs de la série TV. ■

Iggy, n'est pas un adorateur.

67%

TALESPIN

- GAME GEAR
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 88 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 65 %
- Difficulté : 64 %
- Durée de vie : 69 %
- Player fun : 62 %

A B C D E F

ESPACE 3 games

VENTE PAR CORRESPONDANCE
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82
★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21
★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 2 manettes + Mario IV 1 290 F
SUPER NES USA + Prise péritel+ 1 manette + Street fighter 2 1 380 F
MANETTE CAPCOM / 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF2 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

ADDAMS FAMILY 2	495,00	OUT OF THIS WORLD	399,00
ALIEN 3	495,00	PHALANX	449,00
AMAZING TENNIS	449,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	449,09
AMERICAN GLADIATORS	495,00	ROAD RIOT	349,00
BATMAN RETURN	495,00	ROBOCOP 3	449,00
BATTLETOADS	TEL	SHANGHAI	439,00
BLUES BROTHERS	495,00	SIM EARTH	549,00
BOB	495,00	SIMPSONS NIGHTMARE	495,00
BUBSY	529,00	SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE	449,00
CALIFORNIA GAMES	449,00	SKULJAGGER	349,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	SONIC BLASTMAN	495,00
CHESTER CHEETAH	449,00	SOUL BLAZER	549,00
CHUCK ROCK	465,00	SPANKING QUEST	299,00
COOL WORLD	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
DRAGON'S LAIR	349,00	STREET COMBAT	495,00
EQUINOX	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	449,00
EVO	539,00	SUPER GOAL	495,00
FATAL FURY	529,00	SUPER STRIKE EAGLE (F15)	495,00
FINAL FANTASY 2	549,00	SUPER VALIS IV	495,00
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST	395,00	TAZMANIA	495,00
FINAL FIGHT	449,00	TERMINATOR	495,00
GODS	449,00	TERMINATOR 2	495,00
HIT THE ICE	495,00	TINY TOON	495,00
JOHN MADDEN 93	495,00	THE DUEL	299,00
KABLOO EY	349,00	TOM & JERRY	475,00
LETHAL WEAPON 3	449,00	TOYS	495,00
MARIO IS MISSING	TEL	TURTLES IV	495,00
MECH WARRIOR	495,00	UNIVERSAL SOLDIER	495,00
MICKEY MISTICAL QUEST	495,00	WARP SPEED	495,00
MIGHT AND MAGIC II	TEL	WINGS COMMANDER	495,00
NBA BASKET BALL	529,00	WINGS 2	449,00
OUTLANDER	495,00	X ZONE (SUPERSCOPE)	419,00

SUPER PROMO !

STAR WARS	449 F	PIT FIGHTER	299,00
ACTRAISER	395,00	POPULOUS	299,00
ARCANA	349,00	POWER MOVES (POWER ATHLETE)	390,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	250,00	PUSH OVER	449,00
DESERT STRIKE	439,00	RACE DRIVIN	299,00
F ZERO	390,00	SIM CITY	449,00
GHOULS AND GHOSTS	390,00	STAR FOX	549,00
GRADIUS III	299,00	STREET FIGHTER II	390,00
JAMES BOND JR	299,00	SUPER R TYPE	299,00
JIMMY CONNORS	419,00	UN SQUADRON	349,00
MARIO KART	449,00	YS III	390,00
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	449,00	ZELDA 3	390,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P 199 F

ADDAMS FAMILY 2	239,00	MEGAMAN 3	259,00
ALIEN 3	199,00	POPEYE 2	249,00
ALLEWAY	195,00	POPULOUS	259,00
ALTERED SPACE	150,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
ASTERIX	259,00	PRINCE VAILLANT	279,00
BATTLE TOADS 2	239,00	R TYPE II	149,00
BEST OF THE BEST	239,00	SIMPSONS 2	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	STAR WARS	239,00
CASTLEVANIA 2	239,00	SUPER HUNCH BACK Quasimodo	239,00
CHESSMASTER	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
CHUCK ROCK	239,00	SUPERMARIOLAND II	239,00
DARKWING DUCK	239,00	SUPER RC PRO AM	140,00
DR. FRANKEN	149,00	TERMINATOR II	239,00
DRAGON'S LAIR	149,00	TINY TOON	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	TITUS THE FOX	239,00
EMPIRE STRIKES BACK	259,00	TOM & JERRY	239,00
FELIX THE CAT	239,00	TOP GUN	239,00
JIMMY CONNORS	239,00	TOP RANK TENNIS	195,00
JOE & MAC	239,00	TRACK FIELD	239,00
KICK OFF	149,00	TURRICAN	149,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	UNIVERSAL SOLDIER	99,00
LEATHAL WEAPON	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
LEMMINGS	259,00	YOSHI	195,00
LOONEY TUNES	239,00	YOSHI COOKY	195,00
MACDONALD LAND	279,00		

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix d'une valeur maxi de 590 F 1 790 F

ADVENTURE OF SANDIEL	299,00	POPULOUS II	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	POP'N TWIN BEE	590,00
ALIEN VS PREDATOR	490,00	POWER ATHLETE	390,00
BATMAN RETURN	499,00	RAMNA 1/2 2	645,00
BLUES BROTHERS	495,00	RUSHING BEAT 2	549,00
COMBATRIBES	390,00	SKY MISSION	449,00
CONTRA SPIRIT	469,00	SONG MASTER	390,00
DEAD DANCE	590,00	SONIC BLASTMAN	495,00
DRAGON BALL Z 2	690,00	STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)	549,00
EXHAUST HEAT 2	590,00	STREET FIGHTER 2	549,00
FINAL FANTASY V	590,00	SUPER DUNK STAR	590,00
HUMAN GP	490,00	SUPER F1 CIRCUS	549,00
JOE & MAC II	449,00	SUPER FORMATION SOCCER 2	TEL
LOONEY TOON (road runner)	399,00	SUPER VOLLEYBALL 2	690,00
NIGEL MANSELL GP	TEL	SUPER VOLLEY BALL TWIN	490,00
OUT OF THIS WORLD	449,00	TETRIS 2	590,00
PARODIUS	495,00	USA ICE HOCKEY	590,00
PHALANX	449,00	VALKEN	549,00

GIGA PROMO !

PRINCE OF PERSIA	299 F	STAR FOX	469 F
AXELAY	395,00	ROCKETTER	199,00
BRASS NUMPER	395,00	ROYAL CONQUEST	250,00
CAMELTHY	299,00	RUSHING BEAT	299,00
CASTELVANIA IV	299,00	SMASH TV	250,00
DINA WARS	290,00	SOUL BLADER	199,00
FLYING HEROE	395,00	STAR WARS	469,00
HOOK	395,00	SUPER CUP SOCCER	299,00
IMPERIUM	290,00	SUPER DOUBLE DRAGON	299,00
LEMMINGS	250,00	THE KING OF THE RALLY	399,00
RAMNA 1/2 1	420,00	TINY TOON	439,00
		TURTLES IV	449,00

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY 2	495,00	JOE AND MAC	349,00
BULL VS BLAZERS	439,00	L'ARME FATALE	449,00
DESERT STRIKE	439,00	NHLPA HOCKEY	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00	SUPER KICK OFF	349,00
EARTH DEFENSE FORCE	299,00	SUPER PGA GOLF	419,00
JIMMY CONNORS	419,00	SUPER SWIV	439,00
		WORLD CLASS RUGBY	495,00

ACCESSOIRES

- **HANDY BOY** 299 F
- **JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F
  6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM
- **BATTERY PACK** 149 F
  + ALIMENTATION SECTEUR POUR GAMEBOY
- **ACTION REPLAY PRO** 449 F
  POUR MEGADRIVE
- **ACTION REPLAY PRO** 449 F
  POUR SUPER NES/SUPER FAMICOM/SUPER NINTENDO
  PEUT ÊTRE UTILISE COMME ADAPTATEUR UNIVERSEL
- **ACTION REPLAY PRO** 299 F
  POUR GAME BOY

GENIAL !!!
ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
Fonctionne aussi avec SUPER MARIO KART ET STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT
* OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX SUPER NES/SUPER FAMICOM
CETTE MAGNIFIQUE MONTRE SANYO CHRONO ALARME EN CADEAU !

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 840 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

AMAZING TENNIS	449,00	HOME ALONE	249,00	RAMPART	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	249,00	INDIANA JONES	249,00	ROAD RASH II	385,00
ATOMIC RUNNER	299,00	JAMES BOND 007	395,00	RUGBY II	TEL
BATTLE TOADS	385,00	JENNIFER CAPRIATIS	385,00	SIDE POCKET	385,00
BART SIMPSON	299,00	JOHN MADDEN 93	385,00	SLIM WORLD	299,00
BIOHAZZARD BATTLE	345,00	LEMMING	385,00	SPLATTER HOUSE II	299,00
BOND 007	385,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	SPLATTER HOUSE III	425,00
BULLS VS BLAZERS	385,00	LITTLE MERMAID	299,00	SUPER NIGH IMPACT	299,00
CAPTAIN OF AMERICA	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	SUPER KICK OFF	385,00
CHAKAN	395,00	MUHAMMAD ALI	449,00	SUPERMAN	385,00
CHIKI CHIKI BOY	385,00	PISTOLET MENACER		SUPER SMASH TV	299,00
COOL SPOT	385,00	+ cartouches 6 jeux	489,00	TALE SPIN	385,00
CRUE BALL	299,00	MICKEY CASTLE	249,00	TAZMANIA	389,00
CRYING	345,00	MICKEY ET DONALD	385,00	T2 : ARCADE GAME	385,00
EUROPEAN CUP SOCCER	385,00	NHL PA HOCKEY	369,00	THUNDER FORCE IV	385,00
EX MUTANT	385,00	OUTLANDER	395,00	TINY TOON	385,00
FATAL FURY	TEL	OUT OF THIS WORLD	385,00	TITI ET GROS MINET	385,00
FLASHBACK	385,00	PGA GOLF II	385,00	TMNT HYPERSTONE HEIST	385,00
GLOBAL GLADIATOR	385,00	PREDATOR 2	395,00	USA TEAM BASKETBALL	385,00
G LOC	385,00	POWER ATHLETE (Deadly Moves)	465,00	WORLD TROPHY SOCCER	425,00
GRAND SLAM	299,00	POWER MONGER	385,00	X MEN	395,00
GREEN DOG	299,00	RISKY WOOD	299,00		

MEGA PROMO !

SONIC 2	299 F	STREET OF RAGE 2	379 F
BLOCK OUT	99,00	KLAX	149,00
ALIEN 3	299,00	KID CHAMELEON	190,00
ALISIA DRAGON	199,00	LAND STALKER	379,00
ATOMIC ROBOKID	149,00	MASTER OF MONSTERS	129,00
AYRTON SENNA GP	290,00	MERCS (cartouche française)	149,00
BADOMEN	149,00	MOONWALKER (Cartouche française)	199,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	249,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BATMAN RETURN	329,00	OUTRUN 2019	199,00
BUBSY	379,00	RAMBO 3	199,00
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199,00	ROAD RASH	199,00
DARIUS II	190,00	SAINT SWORD	179,00
DICK TRACY	199,00	SONIC	150,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	STIDER (cartouche française)	199,00
DONALD QUACK SHOT	150,00	SWORD OF SWODAN	99,00
EA ICE HOCKEY	199,00	THUNDERFORCE III	259,00
ECCO LE DAUPHIN	379,00	THUNDER PRO WRESTLING	190,00
F1 CIRCUS	190,00	TOKI	199,00
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	129,00	TOE JAM EARL	149,00
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199,00	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199,00
OYNOUG	199,00	UNDEADLINE	190,00
HELL FIRE	190,00	VERITEX	149,00
J MADDEN 92	199,00	WONDERBOY 3	150,00
JORDAN VS BIRD	295,00	ZERO WING	149,00

ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS TOUTES LES SEMAINES. N'HESITEZ PAS A NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL	1 990 F
NEO GEO + Prise péritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F MAXI au choix	2 490 F
MANETTE	450 F
MEMORY CARD	199 F

ART OF FIGHTING	1490,00
BLUES JOURNEY	590,00
BURNING FIGHT	690,00
EIGHT MAN	790,00
FATAL FURY	990,00
FATAL FURY II	1490,00
FOOTBALL FRENZY	990,00
GHOST PILOT	590,00
KING OF MONSTER II	1290,00
LAST RESORT	1290,00
MAGICIAN LORD	590,00
MUTATION NATION	1190,00
NAM 1975	590,00
SENGOKU II	1490,00
SUPER BASEBALL 2020	590,00
SUPER SIDE KICKS	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
3 COUNT BOUNT	1490,00
WORLD HEROE II	1490,00

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

MICKEY MOUSE 2	199,00	SONIC 2	199,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

GENIAL
LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD

MEGA CD	1 990 F
MEGA CD + 1 titre au choix	2 390 F
MEGA CD 2 + CDX PRO + Wonderdog	2 490 F

MEGA CD JAPONAIS		MEGA CD USA	
4 JEUX EN 1	489,00	BATMAN RETURN	449,00
AFTER BURNER III	489,00	CHUCK ROCK	449,00
BLACK HOLASSAULT	450,00	COBRA COMMANDO	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	299,00	DARK WIZARD	449,00
ERNEST EVANS	299,00	DUNGEON MASTER	449,00
FINAL FIGHT	469,00	ECCO LE DAUPHIN	449,00
HEAVY NOVA	299,00	HOOK	449,00
PRINCE OF PERSIA	450,00	INXS : Music video	549,00
RAMNA 1/2	489,00	JAGUAR XJ 220	449,00
ROAD BLASTER	489,00	KRISS KROSS	549,00
SOL FEACE	290,00	MONKEY ISLAND	449,00
SUPER LEAGUE	450,00	NIGHT TRAP	495,00
THUNDER STORM FX	450,00	RISE OF THE DRAGON	449,00
TIME GAL	469,00	SEWER SHARK	549,00
WONDER DOG	450,00	SHERLOCK HOLMES	449,00
		WOLF CHILD	449,00

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN **Tel : 20 87 69 55**

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port* (jeux 20f console+accessoires volumineux : 50 F)	
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse .....
.....
Code Postal :..... Ville :.....
AGE : ..... Téléphone : ..... signature (parents pour les mineurs)

Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❑ MEGADRIVE ❑
SUPER NES ❑ MEGA CD ❑ GAME BOY ❑
SUPER FAMICOM ❑ NEO GEO ❑ GAME GEAR ❑

Mode de paiement ❑ Chèque bancaire ❑ Contre-remboursement + 35 F ❑ Carte bleue

*CEE - DOMTOM : cartouches 40F consoles : 90F

LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE : ESPACE 3 VPC

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Numéro :
Date de validité :
Signature :

Prix valables sauf erreur d'impression pendant le mois d'impression -Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs -Dans la limite des stocks disponibles

Vous ne pouvez pas passer au stage suivant. Il vous manque encore huit « M ».

« En suçant ma cartouche, j'ai cru y déceler un arrière-goût de sauce barbecue ! C'est normal, docteur ? »

Après la Megadrive et la Master System, c'est la cadette des sœurs Sega qui accueille maintenant Mick et Mack, les nettoyeurs « made in McDonald ». Rechargez les fusils à slime, ça va gicler dans tous les coins !

POUBELLE WORLD

Global Gladiators ne peut pas se vanter d'être un jeu de plate-forme vraiment original. Vous dirigez un petit bonhomme téléporté dans les pages d'une bande dessinée et vous devez, tâche perpétuelle du joueur devant l'Éternel, éliminer vos ennemis en prenant garde aux reliefs accidentés dans lesquels vous évoluez. Bref, c'est la recette classique que l'on trouve dans la plupart des jeux de plate-forme.

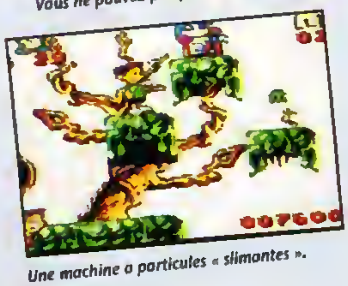
Ce qui distingue Global Gladiators des autres jeux du genre, c'est son ambiance particulière. Cette fois, il faut éliminer des êtres visqueux et gluants, des machines polluantes, des monstres des neiges et j'en passe. Bien sûr, les décors sont aussi crados que la plupart des créatures qui les peuplent.

DU PRESQUE TOUT BON

Identique à la version Master System et pas très loin de celle de la Megadrive, Global Gladiators sur Game Gear regorge de qualités. Enfin presque. Le gros problème de cette version, en fait, c'est la jouabilité. Votre personnage souffre d'une propension naturelle à sauter de façon difficilement contrôlable. Avouez que c'est dommage. Surtout que, dans un jeu de plate-forme, le saut est sans conteste l'élément primordial. C'est grâce à lui que vous évoluez dans la tourmente des décors, que vous pouvez éviter vos adversaires, que vous quittez lestement l'attraction terrestre pour vous élever vers le magnifique ciel azuréen de votre Game Gear....

Bref, sans une gestion parfaite du saut, vous êtes perdu. D'autant que sur une portable, les dimensions réduites de l'écran ne donnent guère le droit à l'erreur. Pour conclure, cette version Game Gear de Global Gladiators est d'une qualité assez rare, même si elle n'est pas parfaite. La Game Gear ne s'était pas sentie aussi belle depuis un moment. De plus, si vous ne craignez pas de piquer une crise de nerfs parce que votre personnage dérape à tout va, les deux kids Mick et Mack devraient bientôt devenir vos préférés. ■

Chris, ne signe plus !



Une machine a particules « slimantes ».

Ramassez le maximum de « M » pour obtenir des bonus.

Attention, il est parfois dangereux de se « plonger » dans une bande dessinée.

80%

MICK AND MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS

- GAME GEAR
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 75 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 85 %

A B C D E F

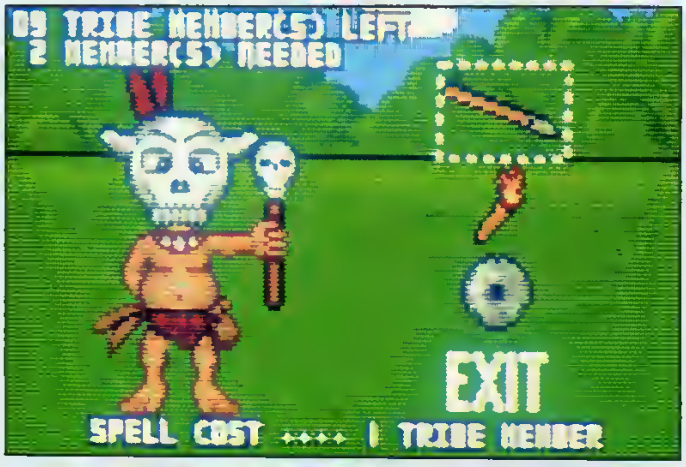
À l'aube de l'humanité, la vie n'était pas si facile. La télé n'existait pas, les jeux vidéo non plus !

Largement inspiré de « Humans » sur PC, Dinolympics vous transporte quelques millions d'années en arrière, en pleine préhistoire, où les terribles dinosaures ne font qu'une bouchée des pauvres petits hommes des cavernes. Dans la peau d'un homme primitif, vous dirigez une tribu d'*Homo sapiens* chevelus très curieux, mais surtout avides de découvertes. Pour maintenir en vie l'espèce humaine, votre mission consistera à redécouvrir ou à réinventer les outils de base indispensables à leur évolution : le feu, le harpon de pierre, ou la roue... Attention, sans esprit d'équipe, c'est perdu d'avance ! D'autant que si vous échouez, votre tribu disparaîtra à tout jamais.

Un véritable travail d'équipe.

L'UNION FAIT LA FORCE !

Autant vous dire tout de suite qu'il faudra user de toutes vos capacités intellectuelles pour accomplir cette lourde tâche. La survie de l'humanité est entre vos petites mains. Votre équipe va arpenter les contrées préhistoriques et surmonter les pièges ou obstacles naturels qui se présentent à elle. C'est à ce moment-là que la coopération va se mettre en place. Chacun est doté d'une capacité bien spécifique. Il faudra ruser pour l'utiliser à bon escient. Au début, ils ne savent faire qu'une seule chose : la courte échelle. C'est bien peu, mais cela leur permettra d'atteindre le sommet des falaises et de continuer leur chemin.



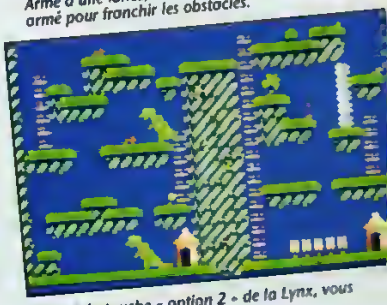
Le grand sorcier de la tribu vous tirera d'affaire.

L'ÉVOLUTION À TOUT PRIX

Les difficultés se corsent de niveau en niveau. Heureusement, votre tribu évolue au fil du temps. Elle peut ainsi acquérir de nouvelles compétences : monter la garde avec un harpon, sauter, grimper, mettre le feu aux obstacles naturels et même avancer sur des roues ! Si vous êtes démuni en cours de route, vous pouvez toujours invoquer de l'aide auprès du dieu de la tribu, qui vous accordera certains outils nécessaires pour parvenir à vos fins. Il faudra alors acquitter un lourd tribut : sacrifier la vie de l'un de vos hommes. Ce qui risque fort de mettre en péril votre mission, puisque chaque niveau requiert un certain nombre d'hommes. De plus, le tout se jouant en temps limité, le jeu devient un vrai casse-tête. D'accès difficile, il pourrait même en rebuter plus d'un. Mais si on se laisse prendre au jeu, l'aventure devient vraiment captivante. À force de réflexion, vos petits hommes de Néanderthal échapperont sûrement à la fossilisation ! ■

J'me ferais bien un dinosaure au p'tit déj !

Arme d'une lance, votre homme des cavernes sera armé pour franchir les obstacles.


Grâce à la touche « option 2 » de la Lynx, vous visualisez l'ensemble du niveau.

Flo minardi !

78%

DINOLYMPICS

- LYNX
- Genre : action/réflexion
- Graphisme : 80 %
- Animation : 60 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 77 %

A B C D E F

VOUS RECHERCHEZ UN TEST DE JEU ?

COMMANDEZ LE NUMÉRO DE PLAYER ONE CORRESPONDANT.

SUPER NINTENDO

Actraiser	n° 28
Addams II Pugsley Scavenger Hunt	n° 29
Another World	n° 26
Axelay	n° 26
Bart's Nightmare	n° 27
Battle Clash	n° 29
Blazing Skies	n° 26
Cool World	n° 30
Desert Strike	n° 29
Dragon's Lair	n° 25
Earth Defense Force	n° 26
Exhaust Heat	n° 26
F Zero	n° 20
Jimmy Connors	n° 28
Kick off	n° 25
King Arthur's World	n° 31
Krusty's Fun House	n° 25
Lethal Weapon	n° 30
Magic Sword	n° 31
Mario Paint	n° 27
Mickey The Magical Quest	n° 29
Nintendo Scope 6	n° 25
Paperboy 2	n° 25
Parodius	n° 29
PGA Tour Golf	n° 31
Pilotwings	n° 25
Populous	n° 24
Prince of Persia	n° 28
Road Runner	n° 29
Robocop 3	n° 26
Spindizzy Worlds	n° 29
Street Fighter II	n° 24
Super Adventure Island	n° 25
Super Aleste	n° 26
Super Double Dragon	n° 31
Super Ghouls'n Ghosts	n° 24
Super Mario Kart	n° 27
Super Mario World	n° 19
Super Off Road	n° 28
Super Pong	n° 29
Super Probotector Alien Rebels	n° 25
Super R-Type	n° 21
Super Smash TV	n° 24
Super Soccer	n° 21
Super Star Wars	n° 30
Super Swiv	n° 29
Super Tennis	n° 20
Tiny Toon Adventures	n° 31
Top Gear	n° 25
Turtles in Time	n° 25
Ultraman	n° 26
Zelda III A Link to the Past	n° 25

NES

Addams Family	n° 24
Adventure Island in the Pacific	n° 26
Adventure Island Part II	n° 22
Adventures of Lolo 1	n° 3
Adventures of Lolo 2	n° 20
Airwolf	n° 1
Bad Dudes vs Dragon Ninja	n° 9
Bart vs the World	n° 28
Batman	n° 2
Batman Return of the Joker	n° 25
Battletoads	n° 24
Battle of Olympus	n° 13
Bayou Billy	n° 6
Best of the Best	n° 30
Bionic Commando	n° 4
Blades of Steel	n° 6
Blaster Master	n° 20
Blues Brothers	n° 27
Blue Shadow	n° 16
Boulder Dash	n° 14
Boy and his Blob	n° 11
Bubble Bobble	n° 3
Burai Fighter	n° 12
California Games	n° 13
Captain Planet and the Planeteers	n° 20
Captain Skyhawk	n° 11
Castlevania III	n° 28
Chevaliers du Zodiaque	n° 13
Chip'n Dale Rescue Rangers	n° 17
Cobra Triangle	n° 4
Crackout	n° 21
Days of Thunder	n° 10
Defender of the Crown	n° 20
Digger T Rock	n° 13
Double Dragon I	n° 8
Double Dragon II	n° 3
Double Dragon III	n° 21
Double Dribble	n° 3
Dragon's Lair	n° 16
Dr Mario	n° 11
Dragonball	n° 1
Duck Tales	n° 9
Dynablaster	n° 24
Elite	n° 24
F 15 Strike Eagle	n° 29
Faxanadu	n° 6
Felix the Cat	n° 30
Fester's Quest	n° 2
Fighting Golf	n° 1
Galaxy 5000	n° 21
Gauntlet II	n° 10
Ghostbusters II	n° 7
Goal	n° 13
Godzilla Monster of Monsters	n° 21
Gremlins II	n° 9
Hammerin Harry	n° 27
Happy Birthday Bugs Bunny	n° 19
High Speed	n° 18
Hook	n° 21
Hudson Hawk	n° 24
Iron Sword	n° 9
Isolated Warriors	n° 14
Jackie Chan's Action Kung Fu	n° 18
Jack Nicklaus	n° 12
Joe & Mac Caveman Ninja	n° 20
Kabuki Quantum Fighter	n° 13
Kickle Cubicle	n° 15
Kick Off	n° 19
Konami Hyper Soccer	n° 21
Lemmings	n° 27
Life Force	n° 6
Little Nemo : The Dream Master	n° 20
Low G Man	n° 15
Lunar Pool	n° 22
Maniac Mansion	n° 17
Mario & Yoshi	n° 27
McDonaldland	n° 24
Megaman 3	n° 22
Megaman II	n° 7
Megaman	n° 3
Metal Gear	n° 3
Miracle	n° 16
Mission Impossible	n° 17
Maniac Mansion	n° 17
Monopoly	n° 28
NES Open Golf	n° 22
New Ghostbusters II	n° 20
Paperboy 1	n° 7
Paperboy 2	n° 25
Parasol Stars	n° 26
Parodius	n° 30
Pin Bot	n° 7
Power Blade	n° 16
Prince Valiant	n° 26
Probotector II	n° 29
Probotector	n° 8
Punch Out	n° 10
Rad Gravity	n° 10
Rainbow Island Bubble Bobble 2	n° 20
Rescue the Ambassy Mission	n° 8
Robocop	n° 5
Roller Games	n° 15
Rygar	n° 1
Shadowgate	n° 11
Shadow Warriors	n° 14
Silent Service	n° 5
Simon's Quest	n° 1
Skate or Die	n° 2
Ski or Die	n° 15
Snake Rattle'n Roll	n° 7
Snake's Revenge	n° 19
Solar Jetman	n° 7
Solstice	n° 12
Spy vs Spy	n° 5
Star Wars	n° 17
Stealth ATF	n° 7
Super Mario Bros II	n° 1
Super Mario Bros III	n° 14
Super Off Road	n° 8
Super Spike V'Ball	n° 11
Super Turrican	n° 26
Swords and Serpents	n° 17
Sword Master	n° 21
Talespin	n° 24
Teenage Mutant Hero Turtles	n° 2
Tennis . Four Players	n° 22
Tetris	n° 2
The Hunt for Red October	n° 20
The Miracle Piano Teaching System	n° 16
The New Zealand Story	n° 20
The Simpsons	n° 15
Time Lord	n° 13
Tiny Toon Adventures	n° 24
Tom & Jerry	n° 25
Top Gun	n° 1
Top Gun The Second Mission	n° 14
Totally Rad	n° 20
To the earth	n° 3
Turbo Racing	n° 12
Turtles II The Arcade Game	n° 18
Wizards & Warriors	n° 3
Wizards and Warriors III	n° 24
World Cup	n° 9
World Wrestling	n° 5
Wrath of the Black Manta	n° 7
WWF Wrestlemania Challenge	n° 15
Zelda	n° 8

GAME BOY

Addams Family	n° 24
Adventure Island	n° 22
Alleyway	n° 2
Balloon Kid	n° 8
Bart Simpson's escape from Camp Deadly	n° 17
Bart's vs the Juggernauts	n° 27
Batman Return of the Joker	n° 24
Batman	n° 12
Battletoads	n° 24
BC Kid	n° 29
Best of the Best	n° 30
Blades of Steel	n° 20
Boulder Dash	n° 18
Baxxle	n° 14
Bubble Bobble	n° 18
Bubble Ghost	n° 18
Bugs Bunny	n° 11
Burai Fighter De Luxe	n° 3
Burger Time	n° 21
Castlevania Adventure	n° 13
Castlevania II Belmont's Revenge	n° 30
Chase HQ	n° 14
Chessmaster	n° 11
Choplifter II	n° 19
Double Dragon I	n° 3
Double Dragon II	n° 20
Dr Franken	n° 24
Dragon's Lair	n° 19
Dr Mario	n° 9
Duck Tales	n° 13
Dynablaster	n° 13
F1 Race	n° 12
Football International	n° 22
Fortified Zone	n° 17
Gargoyle's Quest	n° 7
Gauntlet II	n° 21
Ghostbusters II	n° 16
Golf	n° 2
Gremlins II	n° 14
Hook	n° 22
Hudson Hawk	n° 26
Hyper Lode Runner	n° 13
Jack Nicklaus	n° 31
Kid Icarus of Myths and Monsters	n° 22
King of the Zoo	n° 8
Kirby's Dream Land	n° 27
Kung Fu Master	n° 13
Looney Tunes	n° 29
Marble Madness	n° 22
Mario & Yoshi	n° 27
Maru's Mission	n° 31
McDonaldland	n° 26
Mercenary Force	n° 18
Metroid II Return of Samus	n° 22
Mickey' Chase	n° 31
Mickey Mouse	n° 24
Motocross Maniacs	n° 12
Navy Seals	n° 16
Nemesis	n° 16
Nemesis II : The Return of the Hero	n° 31
Othello	n° 16
Pac Man	n° 20
Paperboy	n° 14
Parasol Stars	n° 26
Parodius	n° 29
Popeye 2	n° 29
Populous	n° 30
Pop Up	n° 24
Prince of Persia	n° 27
Prince Valiant	n° 26
Probotector	n° 25
Puzzle Boy	n° 3
Q-Bert	n° 20
Qix	n° 3
R-Type I	n° 13
R-Type II	n° 28
Radar Mission	n° 12
Rescue of Princess Boblette	n° 16
Revenge of the Gator	n° 5
Robocop	n° 13
Side Pocket	n° 12
Sneaky Snakes	n° 20
Snoopy's Magic show	n° 19
Solar Stricker	n° 2
Solamon's Club	n° 19
Spirit of F1	n° 31
Star Wars	n° 27
Super Hunchback	n° 30
Super Mario Land 2	n° 26
Super Mario Land	n° 2
Super RC Pro AM	n° 15
Talespin	n° 31
The Amazing Spiderman	n° 7
The Blues Brothers	n° 30
The Hunt for Red October	n° 22
Tiny Toon Adventures	n° 24
Tip Off	n° 30
TMHT . Fall of the Foot Clan	n° 11
Tom and Jerry	n° 31
Track and Field	n° 31
Track Meet	n° 24
Trax	n° 22
Turrican	n° 22
Universal Soldier	n° 29
Wizards and Warriors	n° 5
World Cup	n° 11
WWF Superstars	n° 21

MEGADRIVE

688 Sub Attack	n° 14
Aero Blasters	n° 5
After Burner II	n° 8
Alex Kidd in Enchanted Castle	n° 3
Alien 3	n° 24
Alien Storm	n° 13
Alisia Dragoon	n° 21
Another World	n° 29
Aquatic Games	n° 25
Arch Rivals	n° 24
Arcus Odyssey	n° 15
Ariel the Little Mermaid	n° 26
Arnold Palmer Tournament Golf	n° 5
Arrow Flash	n° 10
Art Alive	n° 20
Atomic Runner	n° 28
Bart vs the Space Mutant	n° 24
Batman Returns	n° 26
Battle Squadron	n° 7
Bio Hazard Battle	n° 26
Bananzza Bros	n° 17
Buck Rogers	n° 18
Budokan	n° 4
Bulls vs Lakers and the NBA Playoffs	n° 24
Burning Force	n° 16
California Games	n° 18
Castle of Illusion Starring Mickey Mouse	n° 8
Centurion Defender of Rome	n° 12
Chakan	n° 28
Chiki Chiki Boys	n° 30
Chuck Rock	n° 22
Collum	n° 6
Corporation	n° 25
Crack Down	n° 10
Crue Ball	n° 26
Cyberball	n° 6
Cyborg Justice	n° 30
Dark Castle	n° 14
David Robinson : Supreme Court	n° 22
Decap Attack	n° 15
Desert Strike Return to the Gulf	n° 20
Dick Tracy	n° 10
Dragon's Fury	n° 24
Dynamite Duke	n° 11
Dynom	n° 6
EA Hockey	n° 13
Ecco the Dolphin	n° 26
European Club Soccer	n° 22
Ex-Mutant	n° 31
F22 Interceptor	n° 16
Faery Tales	n° 12
Fantasia	n° 12
Fatal Labyrinth	n° 12
Fatal Rewind	n° 14
Ferrari F1 Race	n° 27
Fire Shark	n° 17
Flashback	n° 29
Flickyt	n° 15
F22 Interceptor	n° 16
G-Loc	n° 27
Gaiares	n° 15
Gain Ground	n° 10
Ghosbusters	n° 5
Ghouls'n Ghosts	n° 2
Global Gladiators	n° 29
Golden Axe II	n° 16
Golden Axe	n° 3
Greendog	n° 24
Gynoug	n° 19
Hard Drivin'	n° 18
Hellfire	n° 19
Home Alone	n° 25
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 27
James Douglas Knock out Boxing	n° 11
James Pond II Robocod	n° 16
James Pond	n° 9
Jewel Master	n° 15
Joe Montana Football	n° 11
Joe Montana II	n° 20
Joe Montana	n° 27
John Madden 93	n° 27
John Madden American Football	n° 5
John Madden American Football'92	n° 16
John Madden Football 92	n° 16
Jordan vs Bird Super One on One	n° 22
Kid Chameleon	n° 21
King's Bounty	n° 13
Klax	n° 18
Krusty's Fun House	n° 29
Lemmings	n° 26
LHX Attack Chopper	n° 26
Lotus Turbo Challenge	n° 26
M-1 Abrams Battle Tank	n° 13
Marble Madness	n° 19
Mario Lemieux Hockey	n° 19
Megalomania	n° 28
Menacer	n° 27
Mercs	n° 17
Michael Jackson's Moonwalker	n° 4
Might and Magic	n° 12
Miss Pacman	n° 18
Mystic Defender	n° 2
NHLPA Hockey 93	n° 25
Olympic Gold	n° 22
Out Run	n° 14
Pacmania	n° 18
Paperboy	n° 21
PGA Golf Tour	n° 27

GA Tour Golf	n° 9
antasy Stor II	n° 7
antasy Stor III	n° 14
elios	n° 16
t Fighter	n° 22
opulous	n° 4
owermonger	n° 28
redator 2	n° 26
uack Shot	n° 15
aiden Trod	n° 15
evenge of Shinobi	n° 2
ngs of Power	n° 18
isky Woods	n° 26
ood Rosh II	n° 26
ood Rash	n° 13
olling Thunder	n° 28
ola	n° 28
hadow Dancer	n° 10
hadow of the Beast II	n° 27
hadow of the Beast	n° 15
hining in the Darkness	n° 15
ide Pocket	n° 31
onic 2	n° 25
onic the Hedgehog	n° 11
peedball 2	n° 24
pider Man	n° 12
ar Flight	n° 14
treets ff Rage	n° 14
treets of Rage II	n° 27
trider	n° 7
trider II	n° 31
unset Riders	n° 30
uper Fantasy Zone	n° 26
uper Hang On	n° 2
uper Hydlide	n° 19
uper Kick Off	n° 31
uper Monaco	n° 5
uper Real Basketball	n° 6
uper Smash TV	n° 26
iword of Vermilion	n° 7
alespin	n° 27
omit's Adventure	n° 24
eenage Mutant Hero Turtles · The Hyperstone Heist	n° 30
erminator 2	n° 27
he Immortal	n° 15
he Legend of Golahad	n° 25
he Steel Empire	n° 25
hunder Force IV	n° 25
hunderforce II	n° 2
hunderforce III	n° 13
iny Toons	n° 30
oe Jam and Earl	n° 14
oki	n° 20
urrican	n° 14
wo Crude Dudes	n° 31
SA Basket Ball World Challenge	n° 24
apor Trail	n° 15
here in the World with Carmen	n° 26
here in time is Carmen Sandiego	n° 20
onder Boy In Monster Land	n° 20
onder Boy III in Monster Lair	n° 10
orld Class Leader Board	n° 29
orld of Illusion	n° 26
restle War	n° 16
WF	n° 27
any Golf	n° 7
ero Wing	n° 20

MASTER SYSTEM

Ace of Aces	n° 12
Alex Kidd in Shonobi World	n° 3
Alien 3	n° 26
Alien Storm	n° 16
Arcade Smash Hit	n° 22
Assault City	n° 2
Astérix	n° 17
Back to the Future II	n° 15
Bart Simpsons vs the Space Mutant	n° 24
Basket Ball Nightmare	n° 2
Batman Returns	n° 26
Battle Out Run	n° 1
Bonanza Bros	n° 16
Bubble Bobble	n° 15
Castle of Illusion	n° 7
Chase HQ	n° 1
Chuck Rock	n° 22
Columns	n° 5
Cyber Shinobi	n° 7
Donan	n° 7
Dick Tracy	n° 9
Donald · The Lucky Dime Caper	n° 16
Donald Ouck	n° 16
Double Dragon	n° 6
Dragon Crystal	n° 15
Dynamite Dux	n° 2
Eswat	n° 4
Fire Forget II	n° 3
Forgotten Worlds	n° 12
Freedom Fighters	n° 2
Gain Ground	n° 4
Gauntlet	n° 8
Ghost Laser	n° 17
Ghouls'n Ghosts	n° 10
Golden Axe	n° 1
Golden Axe Warrior	n° 12
Golfmania	n° 3
Heavy Weight Champ	n° 10
Heroes of the Lance	n° 17
Impossible Mission	n° 8
Indiana Jones and the Last Crusade	n° 8
Joe Montana Football	n° 9
Kick Off	n° 16
Klax	n° 21
Laser Ghost	n° 17
Lemmings	n° 26
Lime of Fire	n° 15
Marble Madness	n° 22
Master of Darkness	n° 27
Mercs	n° 15
Michael Jackson's Moonwalker	n° 9
Mick et Mack as the Global Gladiators	n° 31
Mickey II	n° 27
Miss Pac-Man	n° 24
Olympic Gold	n° 22
Operation Wolf	n° 1
Out Run Europa	n° 17
Pacmania	n° 11
Paperboy	n° 8
Parlour Games	n° 4
Populous	n° 11
Predator 2	n° 29
Prince of Persia	n° 25
Psychic Wordl	n° 10
Rampart	n° 27
RC Grand Prix	n° 1
Running Battle	n° 17
Sagaia	n° 19
Scramble Spirits	n° 1
Sega Chess	n° 17
Shadow Dancer The Secret of Shinobi	n° 16
Shadow of the Beast	n° 19
Sonic 2	n° 25
Sonic the Hedgehog	n° 15
Space Gun	n° 24
Speedball 2	n° 28
Speedball	n° 14
Spiderman	n° 12
Strider	n° 14
Submarine Attack	n° 7
Summer Games	n° 12
Super Monaco GP	n° 2
Super Smash TV	n° 26
Super Space Invaders	n° 26
Tazmania	n° 25
Tennis Ace	n° 6
Terminator	n° 22
The Flintstones	n° 18
The New Zealand Story	n° 26
Ultimo IV	n° 4
Wimbledon	n° 22
Wimbledon II	n° 25
World Cup 92'	n° 30
World Cup Italia 90	n° 5
Xenon 2 Megablaster	n° 16
Xenon 2	n° 22
Xenon II	n° 16

GAME GEAR

Alien 3	n° 28
Alien Syndrome	n° 27
Ariel the Little Mermaid	n° 31
Ax Bottler	n° 20
Ayrton's Senna Super Monaco GP II	n° 25
Bart vs the Space Mutant	n° 28
Batman	n° 27
Batman Returns	n° 25
Castle of Illusion	n° 12
Chakan	n° 31
Chuck Rock	n° 30
Crystal Warriors	n° 21
Defenders of Oasis	n° 27
Fantasy Zone	n° 20
George Foreman's KO Boxing	n° 26
Halley Wars	n° 17
Indiana Jones	n° 28
Lemmings	n° 27
Ninja Gaiden	n° 17
Olympic Gold	n° 22
Paperboy	n° 25
Pengo	n° 15
Popils	n° 25
Shinobi II	n° 27
Slider	n° 18
Sonic II the Hedgehog	n° 27
Sonic the Hedgehog	n° 17
Space Harrier	n° 17
Spiderman	n° 24
Streets of Rage	n° 29
Super Kick Off	n° 22
Super Off Road	n° 28
Super Smash TV	n° 29
Super Space Invaders	n° 30
Tazmania	n° 27
Terminator	n° 29
The Chessmaster	n° 20
Woody Pop	n° 15

NEO GEO

Alpha Mission II	n° 14
Art of Fighting	n° 27
Baseball Stars	n° 21
Blue's Journey	n° 14
Burning Fight	n° 16
Crossed Swords	n° 15
Cyber Lip	n° 6
Eight Man	n° 17
Fatal Fury	n° 17
Fatal Fury 2	n° 30
Football Frenzy	n° 19
Ghost Pilots	n° 14
Joey Joy Kid Puzzled	n° 7
King of the Monsters	n° 14
Last Resort	n° 21
League Bowling	n° 9
Legend of Success Joe	n° 15
Magicon Lord	n° 5
Mutation Nation	n° 20
Ninja Commanda	n° 22
Robo Army	n° 17
Sengaku	n° 15
Sengaku II	n° 31
Soccer Brawl	n° 19
Super Base Ball 2020	n° 15
Super Sidekicks	n° 31
Throsh Rally	n° 17
View Point	n° 29
World Heroes	n° 25

NEC

1941 Counter Attack (Super Grafx)	n° 13
1943 (Core G)	n° 11
Addams Family (CD-Rom)	n° 28
Adventure Island (Core G)	n° 10
After Burner II (Core G)	n° 4
Aldynes (Super Grafx)	n° 8
Alice in Wonderland (Core G)	n° 5
Ballistix (Core G)	n° 17
Batman (Core G)	n° 4
Bomber Man (Core G)	n° 5
Bononzo Bros (CD-Rom)	n° 24
Burning Angel (Core G)	n° 6
Champion Wrestler (Core G)	n° 7
Columns (Core G)	n° 12
Cyber Combat Police (Core G)	n° 6
Darius Plus (Core G)	n° 5
Dark Legend (Core G)	n° 7
Dead Moon (Core G)	n° 8
Devil Crash (Core G)	n° 2
Die Hard (Core G)	n° 4
Doromon II (Core G)	n° 16
Down Load (Core G)	n° 1
Dragon Egg (Core G)	n° 16
Dragon Saber (Core G)	n° 17
Eternal City (Core G)	n° 10
F1 Circus (Core G)	n° 4
Final Blaster (Core G)	n° 4
Final Match Tennis (Core G)	n° 9
Final Soldier (Core G)	n° 12
Forgotten World (CD-Rom)	n° 21
Formation Soccer (Core G)	n° 3
Ghouls'n Ghosts (Super Grafx)	n° 2
God Empire (CD-Rom)	n° 28
Gomola Speed (Core G)	n° 4
Gradius (Core G)	n° 17
Hatris (Core G)	n° 11
Hell Explorer (Core G)	n° 2
Hit the Ice (Core G)	n° 14
Human Sports Festival (Core G CD-Rom)	n° 19
Image Fight (CD-Rom)	n° 28
Jackie Chan (Core G)	n° 7
JB Harold Murder Club (CD-Rom)	n° 7
Klax (Core G)	n° 2
Legend Bout 3	n° 27
Legend of Hero Tonma (Core G)	n° 9
Lemmings	n° 27
Lode Runner (Core G)	n° 3
Loom	n° 27
Marchen Maze (Core G)	n° 6
Motorroder II (Core G)	n° 9
Noxor (CD-Rom)	n° 28
Noxat Open (Core G)	n° 3
Operation Wolf (Core G)	n° 3
Out Run (Core G)	n° 6
Override (Core G)	n° 7
Parasol Stars (Core G)	n° 8
Parasol Stars 2 (Core G)	n° 19
PC Kid 3	n° 27
PC Kid II (Core G)	n° 12
Pomping World (CD-Rom)	n° 11
Populous (Core G)	n° 9
Power Eleven (Core G)	n° 12
Power Gate (Core G)	n° 15
Power Sports (Core G)	n° 25
Puzzle Boy (Core G)	n° 8
Robia Lepus (Core G)	n° 4
Raiden Trad (Core G)	n° 16
Rayxanber II (CD-Rom)	n° 12
Saint Dragon (Core G)	n° 6
Salamander (Core G)	n° 17
Skweek (Core G)	n° 12
Son of Draculo (Core G)	n° 9
Special Criminal Investigation (Core G)	n° 10
Spin Pair (Core G)	n° 6
Spriggan Mark 2 (CD-Rom)	n° 21
Star Parodia (CD-Rom)	n° 21
Super Long Nose Goblin (Core G)	n° 15
Super Raiden (CD-Rom)	n° 20
Super Star Soldier (Core G)	n° 1
Terra Cresta (CD-Rom)	n° 28
Terra Forming (CD-Rom)	n° 21
The Kick boxing (CD-Rom)	n° 24
Time Cruise II (Core G)	n° 16
Toy Shop Boy (Core G)	n° 6
Tricky (Core G)	n° 12
TV Sports Football (Core G)	n° 9
Twin Bee (Core G)	n° 19
Volis III (CD-Rom)	n° 10
Violent Soldier (Core G)	n° 6
World Court Tennis (Core G)	n° 2
World Cup Soccer (CD-Rom)	n° 28
W Ring (Core G)	n° 4
Xevious (Core G)	n° 1
Zipang (Core G)	n° 6

LYNX

Blue Lightning	n° 2
Chip's Challenge	n° 2
Dirty Larry	n° 29
Draculo	n° 29
Gates of Zendocon	n° 2
Gauntlet	n° 2
Ishido	n° 15
Joust	n° 29
Klax	n° 4
Miss Pac Man	n° 5
Paperboy	n° 7
Pit-Fighter	n° 31
Roadblasters	n° 8
Robo Squash	n° 5
Rygor	n° 7
Scraypyard Dog	n° 15
Shangai	n° 8
Slime World	n° 4
Switchblade II	n° 27
Worldclass Soccer	n° 27
Xenophobe	n° 6
XYBots	n° 18
Zarlor Mercenary	n° 6

DOSSIER

• Dossier consoles	n° 11
• Dossier portables	n° 22
• Dossier technique : comment marche votre console	n° 28
• Dossier Terminator	n° 20
• Dossier top 5 consoles	n° 18
• Las Vegas les jeux du futur	n° 28
• Le dossier Super Mario 3	n° 14
• Le dossier Super Mario 4	n° 19
• Le dossier Super Nintendo L'arme fatale	n° 19
• Les meilleurs jeux de plate-forme sur 8 Bits	n° 24
• Les meilleurs shoot'em up de la megadrive	n° 21
• Dossier arcade	n° 29

Bon de commande à découper et à renvoyer à :
PLAYER ONE - BP11 - 60940 MONCEAUX (délai d'expédition : 4 semaines).

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivant(s). J'ajoute 7 F par numéro, pour les frais d'envoi.

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Prix total
N° 2, 5 et 6	15 F + 7 F		F
N° 7 à 10	17 F + 7 F		F
N° 11 à 22	25 F + 7 F		F
N° 24 à 28	28 F + 7 F		F
TOTAL			

ATTENTION : LES NUMÉROS 1, 3, 4, 12 ET 23 SONT ÉPUISÉS.

Je joins un chèque de ..... F, à l'ordre de MSE.

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
.....
Code postal ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊ Ville .....
Date de naissance ..... Signature *(1)* :
Console(s) .....

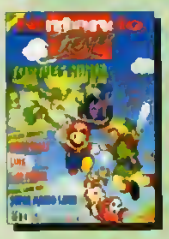
(1) Signature des parents pour les mineurs.

PO 32

Avant de lancer une bouteille à la mer, Consultez Nintendo Player

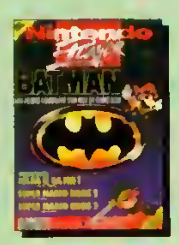
Le royaume d'Hyrule (Link, NES) est en danger. Irez-vous au bout de cette longue quête ?

N°1



Vous n'arrivez pas à battre le Joker ? (Batman, NES).

N°2



Déjouez les plans de Doc Willy (Megaman 2, NES). !

N°3

Savez-vous traverser la barrière invisible à la fin du stage 1 ? (Bart Vs Space Mutants, NES).

N°4

Vous ne trouvez pas la triforce du level 7 dans la légende de Zelda sur NES ?

N°5

Affrontez le baron Bymon vous pose un problème ? (Gargoyle's Quest Game Boy).

N°6

Vous ne trouvez pas l'accès de la "Top Secret Area" dans Super Mario World ?

N°7

Mettez en déroute l'Empire et Dark Vador dans Star Wars (NES).

N°8

Simon Belmont entreprend un long périple en Transylvanie. Serez-vous du voyage ? (Castlevania IV).

N°9

Vous recherchez la fin des plans de Megaman 1 sur Game Boy ??

N°10

En vente dans tous les kiosques

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Ville .....

Code Postal .....

Date de naissance .....

Console(s) : ❑ NES ❑ Super NES ❑ Game Boy

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivant(s) au prix de 37F (30F + 7F de frais d'envoi) par exemplaire :

❑1 ❑2 ❑3 ❑4 ❑5
❑6 ❑7 ❑8 ❑9

Je joins un chèque de .....F à l'ordre de MSE.

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) :

STARWING LA TOTALE

Dossier réalisé par Chris et Crevette, avec la participation de Megadeth.

SUPER NINTENDO

STARWING

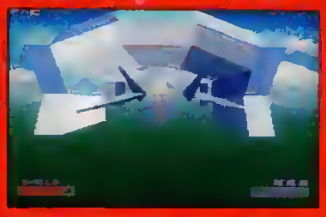
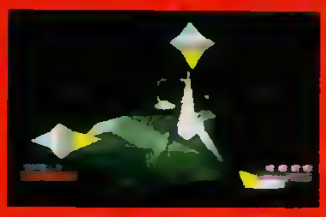
Le shoot'em up qui explose tous les autres !

Accrochez-vous très fort, la Super Nintendo passe la vitesse supérieure ! Avec le Super FX, un processeur qui sera dorénavant intégré dans certaines cartouches — et Starwing est le premier jeu qui bénéficie de cette technologie —, elle nous propulse dans une nouvelle dimension du jeu sur console... la troisième dimension ! Fini les éternels shoot'em up verticaux et horizontaux, qui se ressemblent tous de près ou de loin, et dont l'action est aussi linéaire que le tracé du TGV Sud-Est ! Starwing (appelé Starfox aux États-Unis et au Japon) nous offre enfin de la « profondeur ». Et comme c'est le Maître Miyamoto (le papa de Mario et de Zelda) qui s'est chargé du design, on retrouve tous les ingrédients qui ont fait le succès des jeux de plate-forme réalisés dans le secret des studios Nintendo. À savoir les warp zones, les levels secrets, les options cachées, et toutes les autres gâteries particulièrement efficaces pour allonger la durée de vie et l'intérêt d'un jeu... Bref, Starwing, c'est du grand art !

La sequence « training » vous apprend la precision.

LES OPTIONS

On peut ramasser des tas d'options sur son passage. En vrac : des tirs plus puissants, des vaisseaux gratuits, des gigabombes ou de l'énergie en plus !

TOUS POUR UN, UN POUR TOUS...

Première chose à savoir : dans Starwing, vous n'êtes pas seul ! Vous incarnez Fox McCloud, un aventurier de l'espace, mélange de Luke Skywalker et de Robin des Bois. Ce brave gars est entouré de trois coéquipiers : Falco Lombardi, Peppy Hare et Slippy Toad. Ensemble, vous allez tenter de mettre fin à l'activité de l'empereur Andross, un savant fou banni de la planète Corneria (sur laquelle vous vivez). Eh oui ! il s'est mis en tête de la reconquérir à l'aide d'une armée de machines démoniaques qu'il a conçues. Et, si vous ne contrôlez que Fox McCloud, les autres n'en sont pas moins actifs. Durant cette longue et héroïque bataille, vos camarades sont en permanence à vos côtés. Mieux, ils ne cessent pas d'échanger des messages. Ainsi, si l'un d'eux passe devant vous poursuivi par un ennemi, il

Certains passages très étroits nécessitent beaucoup d'adresse... et de sang-froid !

LE SUPER FX : KÉSACO ?

Le Super FX est un microprocesseur très puissant, 32 bits technologie RISC, qui sera intégré dans certaines cartouches. Ces processeurs RISC sont structurés différemment des processeurs utilisés habituellement. Ce qui leur permet d'être 50 à 100 fois plus rapides ! La Super Nintendo devient alors jusqu'à 30 % plus rapide ! Cela lui apporte aussi de nouvelles fonctions : le zoom et la rotation hard sur les sprites, le calcul d'objets en 3D (comme dans Starwing), le Mapping (projection d'une image sur un objet en 3D) et le Ray Tracing (gestion des sources lumineuses sur un objet)... Sans oublier que grâce à ce chip, elle peut gérer un nombre nettement plus important de sprites et laisser loin derrière les problèmes de ralentissement... Ça promet !

vous demande de l'aide. Si par chance vous détruisez l'adversaire, votre ami vous remercie chaleureusement ! Le résultat est magique et terriblement attrayant. Pour une fois, dans un shoot'em up, on se sent moins seul ! D'autre part, si vous avez le malheur de tirer sur l'un de vos coéquipiers, bonjour les insultes à la radio ! Dernière précision à ce sujet, quand un de vos camarades se trouve près de vous, il tire lui aussi sur tout ce qui bouge. Très pratique quand vous faites face à plein d'ennemis !

À VOUS LES COMMANDES...

La principale qualité de Starwing, c'est son extraordinaire jouabilité. Elle est due en grande partie à la bonne gestion des commandes. Quand on sait que les huit boutons de la manette sont utilisés, on comprend tout de suite que c'est du sérieux ! Ainsi, en plus des directions habituelles, haut, bas, droite et gauche, le vaisseau peut pivoter verticalement et faire un tonneau (une technique pratique pour éviter les tirs ennemis, d'ailleurs !). Et ce n'est pas tout, on peut aussi tirer au laser, larguer une gigabombe, enclencher un turbo pour accélérer brusquement, ou encore activer les rétrofusées pour freiner un instant.

DE LA VRAIE 3D !

Ce qui fait toute la différence dans Starwing, c'est qu'il est réalisé entièrement en vrai 3D. C'est une petite entreprise anglaise du nom d'Argonaut Software qui programme pour Nintendo toute la 3D. Grâce au Super FX, la machine peut calculer de nombreux objets, souvent assez gros, tout en conservant une animation assez rapide. Ce n'est pas encore aussi rapide que les puissants PC (486 et autres), mais c'est du jamais vu sur console. Les ennemis sont incroyables. Ils ont des formes si étranges, qu'on est surpris en permanence. On les voit tourner autour de soi et les boss se transforment dans une animation impeccable. Tout cela, grâce à la 3D... Incroyable !

Y a pas de continue infini, mais on peut en gagner aux points.

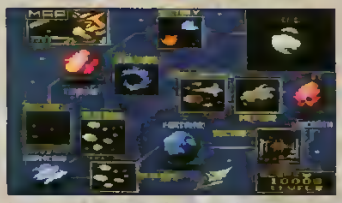
L'HALLUCINATION !

Starwing ne peut récolter que des louanges, tant il est jouable, tant il est surprenant, tant sa bande sonore surpasse celle des jeux sur CD-Rom et tant le nombre d'astuces cachées enrichit une action déjà palpitante. À lui seul, il justifie l'achat d'une Super Nintendo ! ■

Il y a cinq configurations de paddle possibles.

LE TROU NOIR !

Miyamoto n'a pu s'empêcher d'ajouter des tas d'astuces et de warp zones. Le trou noir en est le plus bel exemple. Il permet de sauter des niveaux et des stages, mais nous ne vous dirons pas tout de suite comment y accéder... Faut bien que vous cherchiez un peu, non ?



La carte générale rend compte de votre progression et montre les trois levels du jeu.

99%

STARWING

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 95 %
- Animation : 96 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 97 %
- Difficulté : 94 %
- Durée de vie : 95 %
- Player fun : 100 %

A B C D E F

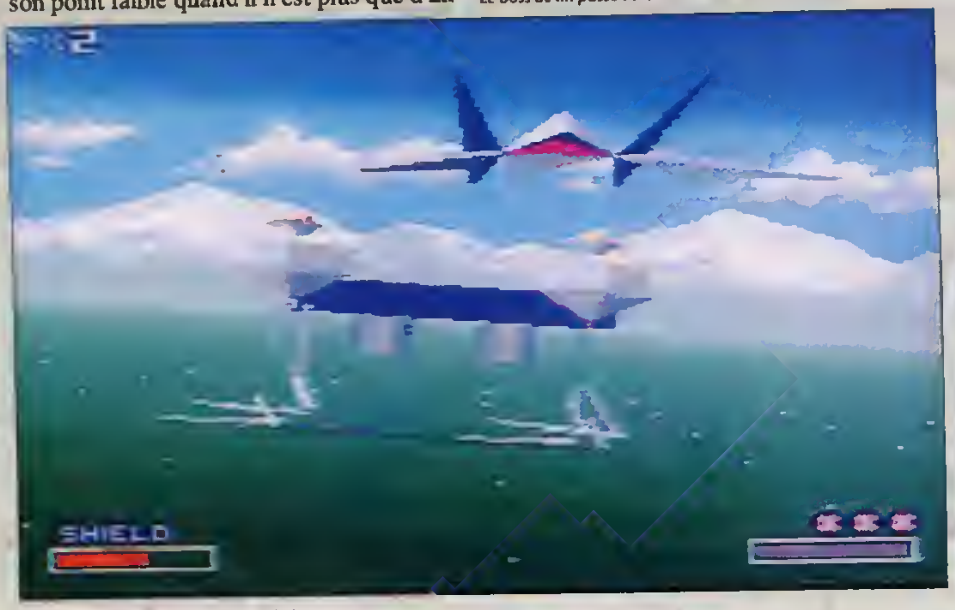
STARWING : LEVEL 1

Le premier level correspond au niveau « easy », autrement dit « facile ». Il y a six levels. Si les premiers stages sont relativement faciles, le cinquième et le sixième devraient commencer à refroidir vos ardeurs...

CORNERIA, THE BASE

Vous vivez sur la planète Corneria. C'est aussi la base d'où vous partez pour vous lancer dans la bataille. Après l'impressionnante scène du tunnel, dans la présentation, vous émergez au milieu des immeubles de votre ville natale. Les sbires d'Andross sont déjà là. Dans les airs, leurs petits engins vous tirent dessus avec des lasers. Sur le sol, les bipodes transportent les pièces d'un étrange puzzle ! Attention aux batteries anti-aériennes posées sur le sol (sortes de petits cônes), elles crachent des boules d'énergie qui abîment sérieusement votre vaisseau. Un petit coup d'aile suffit pour les éviter. Si vous ne faites pas de bêtises, vous arriverez au boss de fin. Il faut commencer par détruire les blocs qu'il a de chaque côté et finir par le rectangle rouge, son point faible quand il n'est plus que d'un seul bloc. Restez bien sur la droite, pour être sûr de ne pas le heurter. Pour l'exploser, il n'est pas nécessaire d'utiliser vos gigabombes.

Le boss de fin passe au-dessus de vous, avant de se retourner.



Voilà ce qui vous attend sur Corneria !

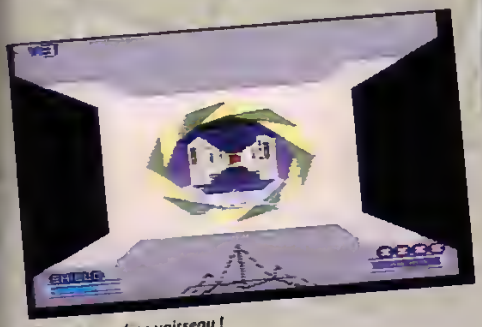
ASTEROIDS BELT

On quitte la séquence vue de derrière, pour rentrer à l'intérieur du cockpit. Après avoir quitté Corneria, votre petite équipe se re-

Il faut slalomer entre les météorites.

trouve dans un champ d'astéroïdes. Les météorites grises sont indestructibles, au contraire des marrons qui voleront en éclats si vous shootez dessus. C'est dans ce stage que se trouve l'entrée du « Black Hole », la warp zone du trou noir. Mais on ne vous dira pas encore ce qu'il faut faire pour y accéder. Il faut bien que vous cherchiez un peu, non ? Donc, après un bon slalom, vous arrivez au boss de fin. De chaque côté, il comporte un panneau sur lequel des canons laser pointent leurs viseurs. Il pivote à intervalles réguliers en vous présentant consécutivement l'un ou l'autre des panneaux. Il faut les détruire avec une giga-

Il faut attendre qu'il pivote totalement pour lui larguer une gigabombe.


A l'interieur d'un vaisseau !

bombe ou (si vous êtes bon) au laser. Là, encore, y a pas de difficulté !

SPACE ARMADA

Cette scène est la réplique exacte de l'une des phases de Starblade, la borne d'arcade démoniaque, elle aussi en 3D. Vous plongez au milieu d'énormes vaisseaux formant une gigantesque flotte de bâtiments de guerre. Il faut leur tirer sur le sommet de la tourelle (à l'arrière). Sinon, gare aux dégâts quand vous passez à côté. Attention aussi aux couloirs de la mort et, quand vous pénétrez à l'intérieur

L'un des vaisseaux de la Space Armada.

Le générateur est détruit, le stage est complété !

de certains vaisseaux, restez bien au centre pour ne pas endommager les ailes du taxi. D'autre part, ne faites que de petits mouvements, l'espace est plus que réduit. Le boss de fin est carrément diabolique. Dans une gigantesque salle circulaire, avec un énorme générateur au centre, il vous faut shooter les blocs qui sont sur la paroi avant de viser bien au milieu avec une gigabombe.

METEOR

Ça devient chaud ! Vous survolez la surface d'une météorite géante, aussi grande qu'une planète. Les bêbêtes que l'on y rencontre sont de plus en plus grosses ! Attention aux deux énormes tripods qui gambadent comme des fourmis et affrontez les énormes aéroglisseurs qui vous arrosent de boules d'énergie... Vous avez le cœur bien accroché ? Alors vous avez intérêt à assurer face à la horde d'hélicoptères qui n'hésitent pas à vous foncer dessus comme les kamikazes japonais de la Seconde Guerre mondiale. Le top du stage, c'est bien sûr le boss de fin. Une espèce d'araignée gigantesque, qui va et vient en tournoyant. Si vous ne faites pas gaffe, ses longues pattes frappent votre vaisseau comme des lames de rasoir. Vos ailes et surtout votre niveau d'énergie en prennent un sacré coup. Il faut donc faire tout votre possible pour rester bien au-dessous quand le monstre approche. Pour le descendre, shootez ses pattes à bout portant, elles finiront par voler en éclats. Mais attention, car même sans pattes, il crache de la lave !

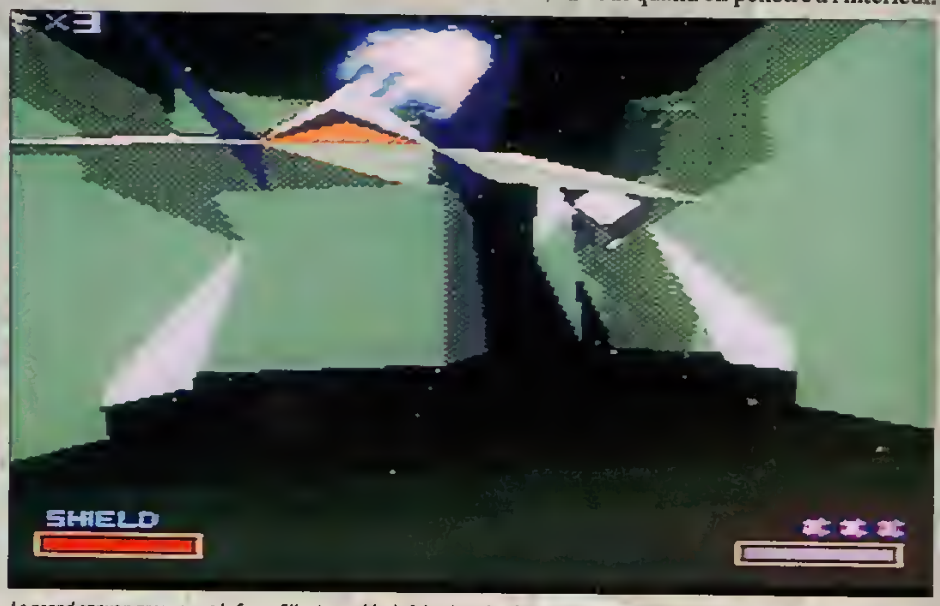
VENOM : STAGE 5

Alors là, ça se gâte sérieusement ! Nous sommes en orbite au-dessus de Venom, la planète qui a banni Andross et où il a construit sa base secrète. Autant dire tout de suite que les défenses commencent à être plutôt du genre costaud ! Le pire c'est encore les petites mines volantes qui vous foncent dessus. Et bonjour la succession des vagues. Si par malheur vous ne réussissez pas à les détruire quand elles sont devant vous, c'est déjà trop tard car cela devient extrêmement difficile de les éviter quand elles arrivent à votre niveau. Avec un peu d'acharnement et beaucoup de concentration, on arrive au boss. Il ressemble un peu à une tête de robot. Sa grande particularité, c'est qu'il se divise en trois clones ! Quand son niveau de vie est épuisé, il n'explose pas, mais pique sur la planète... On va le retrouver un peu plus tard !

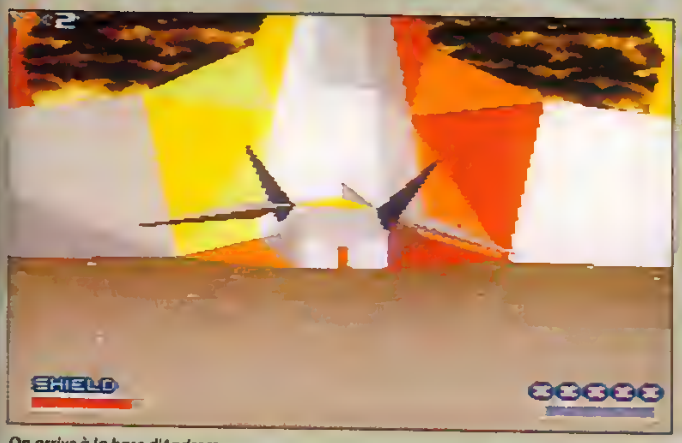
VENOM : STAGE 6

Après un sublime plongeon en 3D, on se retrouve sur la planète Venom, le saint des saints ! Là, Andross a déployé toute son imagination pour vous surprendre avec des défenses particulièrement incroyables telles que ces gros blocs avec une flèche gravée dessus. Si vous prenez le chemin que vous indique la flèche, le bloc pivote et se dresse comme un mur de béton sous vos yeux... Le crash est inévitable ! Et des barres tombent du ciel pour vous bloquer le passage, et ça bouge de tous les côtés pour vous stopper... C'est l'enfer ! On arrive à la deuxième rencontre avec le boss du stage précédent. Il est ici nettement plus coriace. Une fois que l'on en vient à bout, on fonce directement sur la base d'Andross. Elle est tout en 3D et vraiment très impressionnante, surtout quand on pénètre à l'intérieur.

L'araignée est aussi impressionnante qu'elle est coriace.



Le grand canyon prouve que le Super FX est capable de faire des miracles.



On arrive à la base d'Andross.

Par deux fois, ce boss vient vous prendre la tête.

On se retrouve dans le long couloir qui mène à Andross. Il apparaît avec sa face en 3D qui crache des débris ou qui vous aspire. Il faut lui dégommer les yeux pour qu'il se mette en boîte ! Là, le Super FX est utilisé à son potentiel maximal et on a du mal à en croire ses yeux... Cependant, il faut se battre jusqu'au bout car le générique de fin du premier level vaut vraiment le coup. ■

Il ne faut surtout pas suivre le chemin que vous indique la flèche !

STARWING : LEVEL 2

Une fois le premier level maîtrisé, un deuxième chemin vous permettant de terminer Starwing vous attend. Évidemment, les ennemis et les endroits ne sont pas du tout les mêmes.

Ce n'est pas seulement le niveau de difficulté qui change. Cette fois, il vous faudra traverser les structures mouvantes d'un labyrinthe spatial des plus mortels. Vous êtes sur la planète Titania et vous devrez survoler ses paysages de glace ou de feu. C'est une véritable faune aquatique qui vous attend au milieu des étoiles... Bref, c'est du délire ! Et je suis sûr que vous ne me contredirez pas. Les yeux fous et le souffle court, après une course effrénée dans un couloir peuplé de motards volants, vous arriverez devant l'ultime boss. Préparez-vous à vivre des moments d'une intensité rare : l'aventure continue !

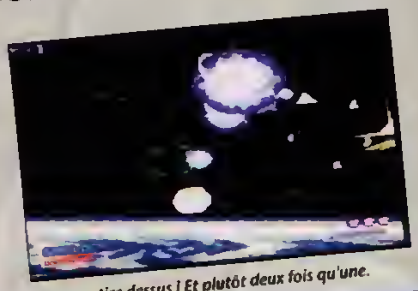
Passage délicat. Il va falloir être très prudent (Sector X).

SECTOR X

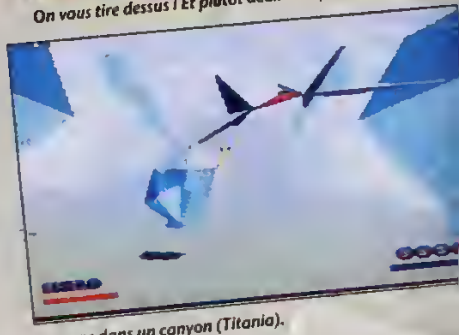
On passe rapidement sur la planète Corneria, pratiquement identique à celle du level 1. Nous vous en reparlerons à l'occasion du level 3, car il y a une petite surprise. Intéressons-nous surtout au secteur X. Perdu dans l'espace, vous devrez faire preuve d'une dextérité hors du commun pour éviter les multiples piliers qui parsèment cette partie de l'espace. Pour vous en sortir, il faudra anticiper mais surtout être très rapide et particulièrement précis à chaque instant. En effet, les piliers, qui surgissent horizontalement et verticalement en formant un quadrillage, ne vous laissent en aucun cas le droit à l'erreur. Que ces obstacles ne vous fassent pas oublier le danger, tout aussi réel, que constituent les vaisseaux ennemis. Ils sont moins impressionnants, certes, mais les sous-estimer serait une grave erreur. Restez donc toujours sur vos gardes et vous pourrez accéder sans encombre à la planète...

TITANIA

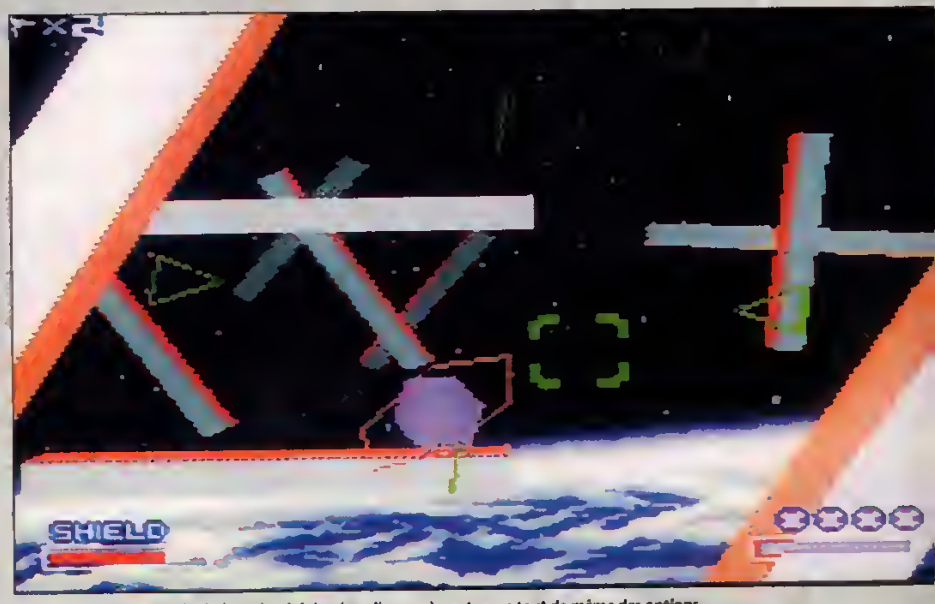
S'il ne fallait conserver qu'un seul endroit de Starwing, Titania serait, sans aucun doute, celui-ci. La beauté, la diversité des paysages... Tout y est ! Lorsque vous débarquez sur la planète, vous vous retrouvez dans un pays de glace. Perdu dans des canyons givrés, vous êtes brusquement assailli par d'énormes robots débarquant de nulle part. N'hésitez pas à blaster à tout va. Au risque d'être pris au dé-



On vous tire dessus ! Et plutôt deux fois qu'une.



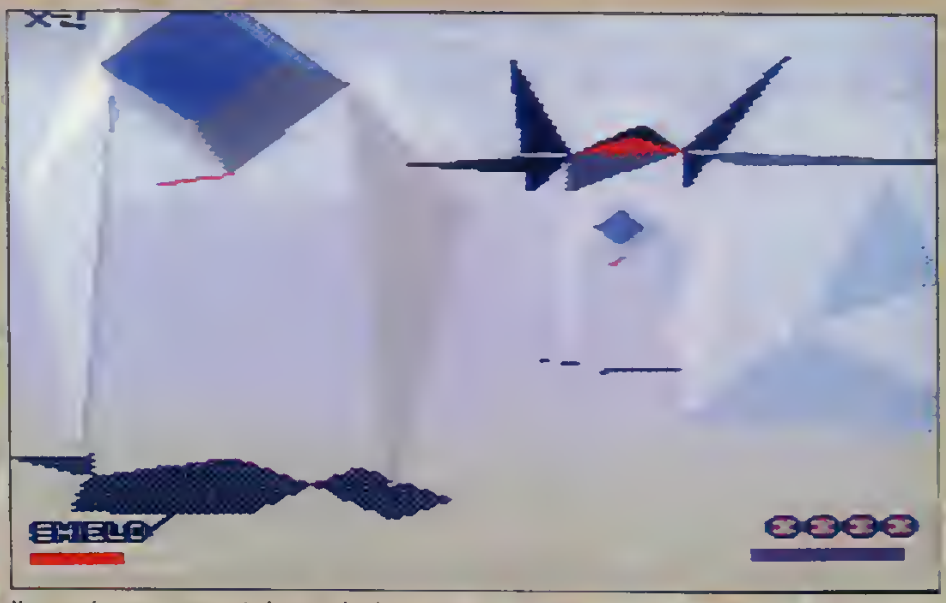
Passage dans un canyon (Titania).



Au milieu de ces piliers (qui n'ont rien à faire dans l'espace), on trouve tout de même des options.

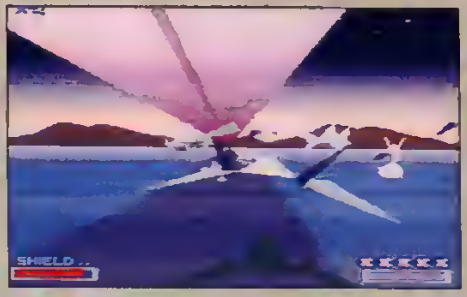
pourvu, mieux vaut tirer dans le vide. Car parfois, cela peut se jouer à la seconde près.

Après avoir passé une certaine porte (à vous de la trouver), vous accéderez à un nouvel endroit. Cette fois, vous n'évoluez plus dans la neige et le froid mais dans un paysage aux couleurs chaudes, où les nuages aux reflets de feu semblent prêts à cracher leurs flammes. Ça va ? Le chaud et froid ne vous déstabilisent pas trop ? Il vaudrait mieux que ce ne soit pas le cas, car les ennemis qui vous guettent ne vous feront pas de cadeaux. Au sol, de nombreuses installations vous tirent dessus sans cesse et des crabes géants, qu'il faudra au moins amputer d'une patte, vous attendent les pinces fermes. Bouh ! C'est un coup à se sentir vraiment seul au monde et vraiment désespéré.



Vous pourriez presque passer entre les pottes du robot.

Ça y est, vous avez la mort d'un crabe sur la conscience (Titania) !


Eh oui ! ce sont des poissons volants (Titania).

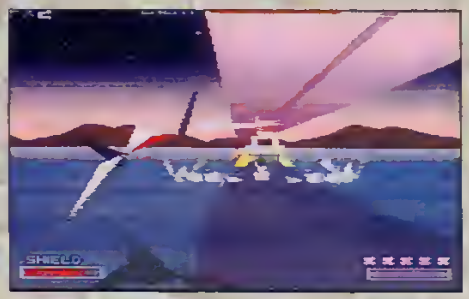
À partir du sol, ça canarde sec.

Faites face à l'adversité et préparez-vous à anéantir la machine diabolique qui dirige Titania. Une fois endommagée dans sa forteresse, elle affichera sur son écran les mots « Bye, bye ! » avant de disparaître. Pas besoin d'être sorcier pour deviner que vous allez bientôt la retrouver. Effectivement, dans la scène suivante, vous survolez un vaste plan d'eau, juste sous un pont. Mais après avoir éliminé quelques dizaines de poissons volants, qui voulaient vous faire profiter du tranchant de leurs écailles, vous vous retrouvez à nouveau devant la machine abhorrée. Une fois celle-ci et ses acolytes amphibies détruits, vous quitterez l'élément liquide tout en restant dans l'élément aquatique.

« Bye, bye ! ». Ouais, c'est ça, rentre chez toi ! (Titania)

SECTOR Y

Amis cinglés, bonsoir ! Si vous n'êtes pas encore complètement fou (comment, depuis le temps que vous jouez à Starwing, vous ne l'êtes pas encore ? Bravo, vous êtes plus fort que nous !), vous allez certainement le deve-


Autour du boss, les poissons font bouillonner l'eau.

nir en traversant le secteur Y. Sous ce nom succinct se cache en fait la zone spatiale la plus étrange. Ce ne sont pas des vaisseaux qui vous attaquent, mais des bancs de poissons. Non, vous ne rêvez pas. Je suis tout autant étonné et croyez bien qu'après être entré en collision avec une méduse et une raie manta kamikaze, j'ai mes raisons. On savait que les Japonais aimaient les poissons au point de les manger crus (il paraît que ça fait guili-guili dans l'estomac), mais de là à les inclure dans leurs jeux, il y a quand même une marge. Apparemment, cette dernière est assez mince pour eux.

Banc de méduses droit devant ! Attention, elles sont transparentes et on a du mal à les voir (Sectar Y).

Tiens, une raie manta ? Tout est normal.

Des missiles lui remontent le long des bras. Si vous réussissez à l'amputer...

Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez faire apparaître une baleine. Ne vous inquiétez pas, pour une fois, elle vous apportera de l'aide sous la forme de bonus divers. Profitez-en, cela vous permettra de vous requinquer et d'être suffisamment armé à l'approche de la fin du niveau. Ce n'est qu'après vous être débarrassé du boss de fin, une chose étrange aux longs bras tournoyants que vous pourrez accédez au dernier niveau.

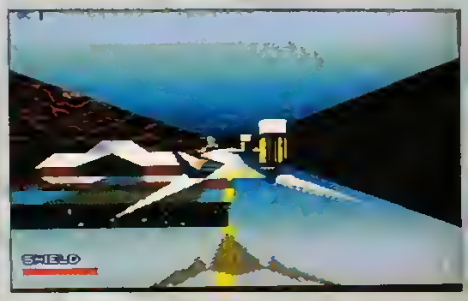
Dans l'espace, les ennemis sont nombreux (Venom).

VENOM

Comme c'est le cas à chaque level, que ce soit le premier, le deuxième ou le troisième, le niveau Venom est divisé en deux parties : l'une dans l'espace et l'autre au sol. La première reste très classique. Vous affrontez des adversaires « normaux », de simples vaisseaux (c'est presque un plaisir de devoir en découdre avec eux après la faune marine du secteur Y). Après avoir franchi cette imposante barrière, vous vous retrouvez devant une immense machine de guerre. Cette fois, deux énormes aimants vous attirent et vous écrasent entre leurs masses si vous ne parvenez pas à leur échapper. Une méthode d'amaigrissement dont l'efficacité est garantie !

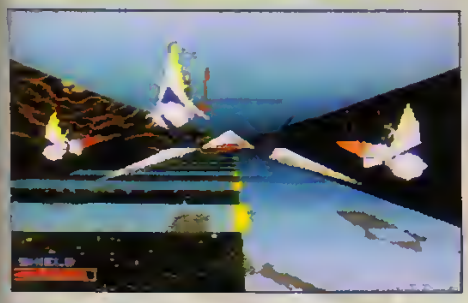
Hyper rapide, la séquence au sol devrait plaire à tous les amateurs de course poursuite.

...c est un fleau qui lui repoussera.

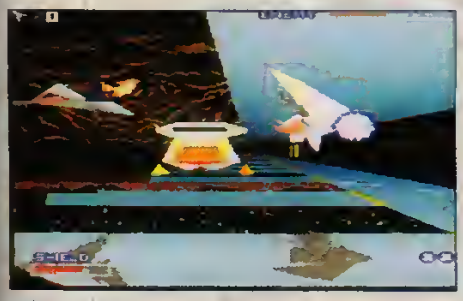

Vous faites la course avec une voiture (Venom).

Ce sont des aimants.

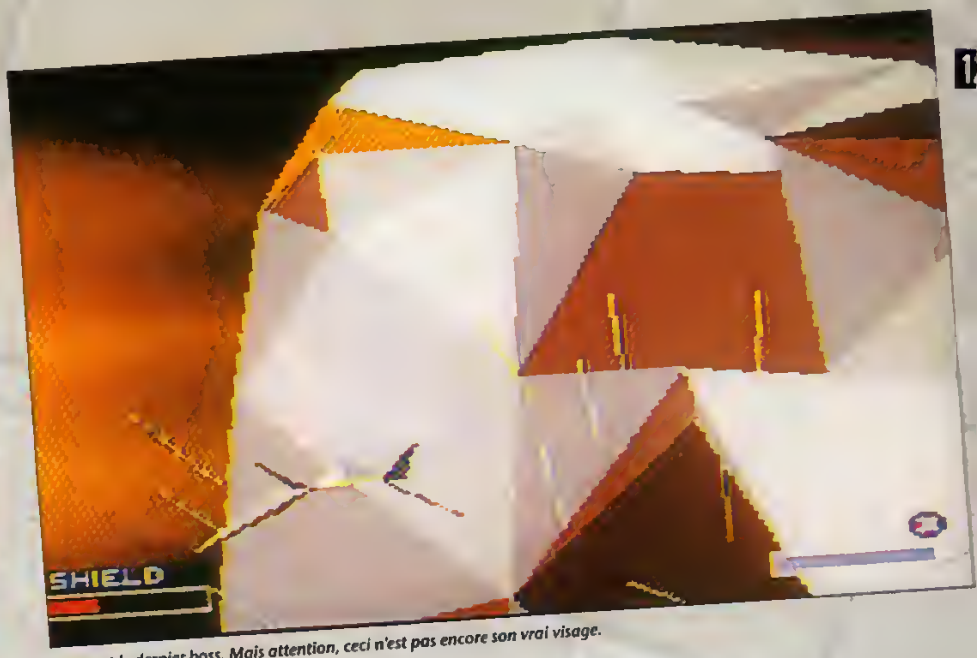
Fonçant à toute allure dans un couloir aux dimensions réduites, vous devez éviter les quelques poteaux qui se dressent sur votre chemin tout en blastant les ennemis qui veulent votre peau. Attention, ceux-ci viennent souvent de derrière ! Débarrassez-vous des voitures à coussin d'air et des motards volants. Vous pourrez ensuite affronter une nouvelle fois l'ultime affreux, le vilain entre tous... bref, le dernier boss. Nous vous souhaitons aussi bien du courage ! ■



Les bikers volants sont assez beaux.



Ce hangar à motos est le dernier obstacle .

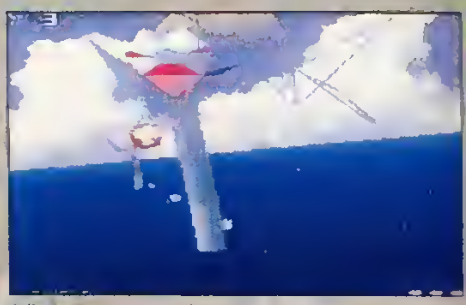


... avant le dernier boss. Mais attention, ceci n'est pas encore son vrai visage.

STARWING : LEVEL 3

Le troisième level est réservé aux gros cœurs : petits joueurs s'abstenir !

Evitez au maximum les volatiles qui foncent sur vous (Fortuna).



Joli minois, ces serpents de mer.

Des structures transparentes dérivent dans le vide de l'espace (Sector Z).

Quand on vous dit que c'est violent, vous pouvez nous croire. Chaque stage est ici un combat épuisant contre les forces du Mal d'Andross. Sans oublier toutes les surprises qui vous y attendent, comme une warp zone du côté du level « Asteroïds ». Elle réserve plein de mystères, qui restent encore inexpliqués à ce jour...

CORNERIA

Corneria version level 3, cela n'a rien à voir avec les autres levels. Et si la couleur du ciel est passée au rouge, c'est révélateur de ce qui nous y attend. Les ennemis sont trois fois plus féroces (logique !) et il y a des nouveautés intéressantes comme le tunnel d'arche qui se scinde en deux ! Il faut faire très attention car à la moindre dérive vos ailes vont se briser contre les arches. Et ce n'est pas tout, car, en plus, il ne faut pas se tromper de chemin à la bifurcation. En sortant à gauche, un anneau d'énergie vous attend et, à ce stade, il est vital.

Mais, encore une fois, le clou du spectacle c'est le boss de fin. Il débarque dans un bruit d'enfer.

Le boss le plus fou du jeu se trouve sur Fortuna.

Et surprise ! on découvre une sorte de char d'assaut du futur mooté sur chenilles avec trois tourelles... Encore une merveille de Starwing !

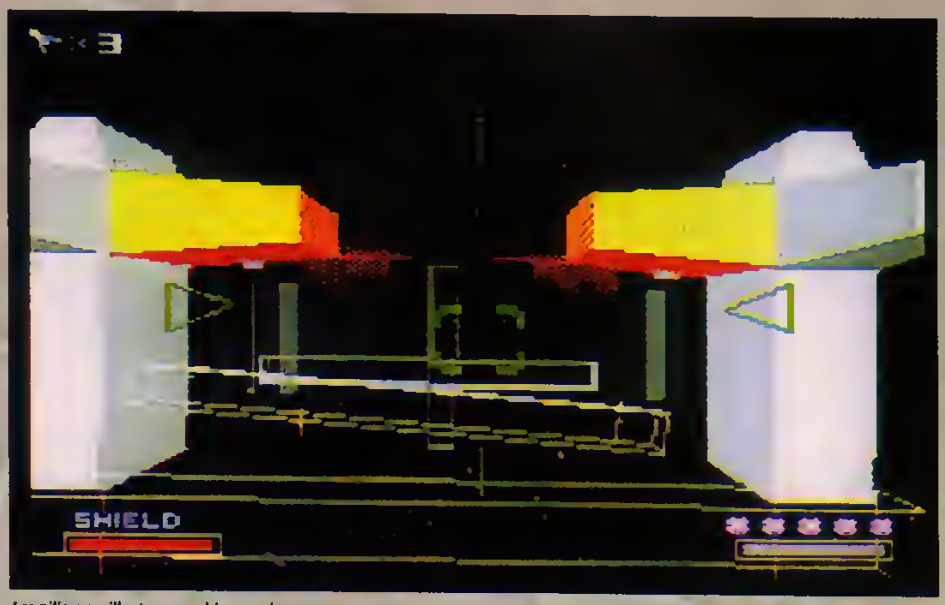
ASTEROIDS BELT

Au level 3, cette séquence d'astéroïdes est relativement similaire aux autres. Seule différence importante, certains astéroïdes ont un aspect bien particulier ! En effet, bien qu'ils soient gris et donc indestructibles, ils ont la forme d'un visage ! On dirait des clowns à l'air stupide ! Je peux vous dire qu'au début, cela surprend. Mais il ne s'agit pas de se déconcentrer pour autant, car la vague d'astéroïdes dans laquelle vous naviguez est si dense qu'elle vous entraîne dans un slalom mortel ! Quant au boss de fin, il est tout aussi classique que l'ensemble du level. Il ressemble un peu à un vaisseau en forme de fleur, qui vous largue des tonnes de boules d'énergie sur la tronche. C'est du sport, mais c'est normal car n'oublions pas que nous sommes dans le level 3.

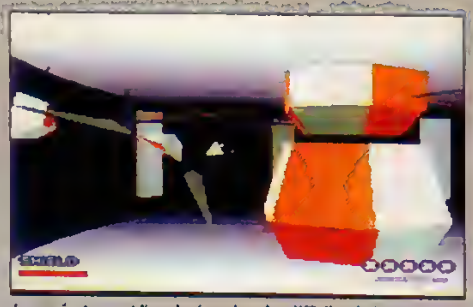
FORTUNA

Presque aussi fou que le Sector Y, ce passage sur la planète Fortuna mérite largement le détour. Survolant les eaux calmes d'une mer uniformément bleue, vous serez surpris de voir les flots s'agiter tout à coup. Les yeux exorbités, vous constaterez que ce sont de gigantesques serpents de mer qui crèvent la surface de l'eau. Attention, en plus de leur masse imposante à éviter à tout prix, vous devez également vous frayez un passage à travers les tirs qu'ils vous envoient. Quand il est question de vous abattre, les monstres de Starwing mettent toujours le paquet.

Les serpents de mer ne sont pas seuls. De monstrueux oiseaux (des mouettes mutantes ?) viennent également vous harceler, provoquant votre courroux. Restez zen, car le pire reste à venir avec le boss de la planète. Jamais vous



Les piliers oscillent, passez bien au-dessus.


Le générateur est l'un des boss les plus difficiles du jeu.

La base est détruite.

OUT OF THIS DIMENSION

Parmi les warp zones que compte Starwing, la « Out of this dimension » est sans aucun doute la plus folle. Ce sont des avions ou des cocottes en papier qui vous y attendent. Le boss de fin n'est autre qu'un énorme jackpot. La folie ! Nous préférons ne pas vous révéler comment pénétrer dans cet endroit. On ne voudrait pas vous gâcher le plaisir de la découverte. Sachez seulement qu'il est seulement quelque part, dans le level 3, et qu'il vous faut trouver l'oiseau qui est en photo pour y entrer. Bonne recherche !

n'avez rencontré un monstre pareil. Énorme volatile non identifié à deux têtes, il vous fonce allégrement dessus en sautillant sans jamais parvenir à s'envoler. Sa masse est trop importante pour ses petites ailes. Méfiez-vous de lui même s'il vous tourne le dos. En effet, il lui arrive fréquemment de pondre des œufs (?) qui éclosent immédiatement en laissant échapper un oiseau kamikaze. La planète Fortuna vous propose le boss le plus délirant du jeu... mais les choses vont encore se corser dans le Sector Z.

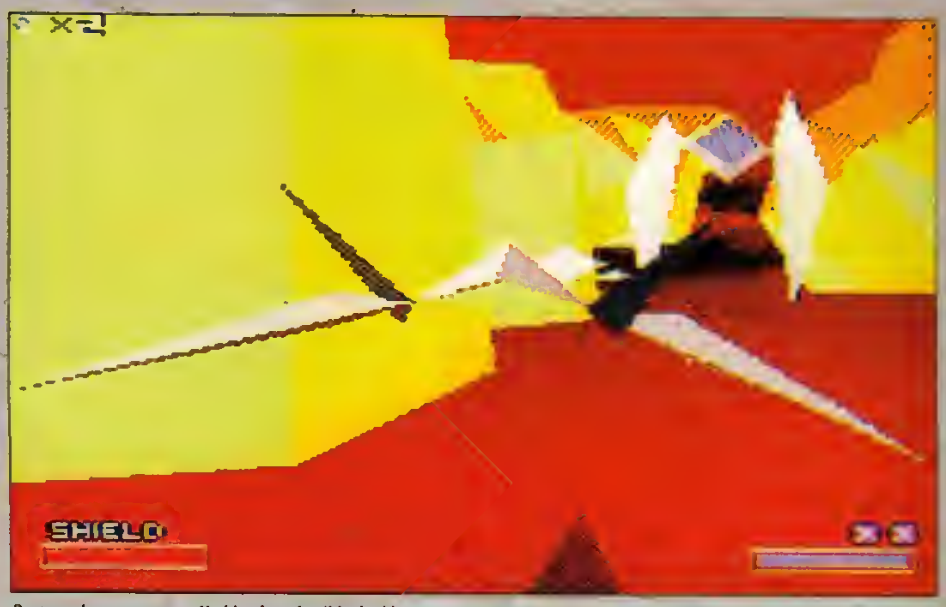
SECTOR Z

Comme les autres secteurs, celui-ci se déroule dans le vide infini de l'espace. Enfin vide, c'est vite dit ! Tout comme le secteur X, le secteur Z est plein d'obstacles géométriques en tout genre : croix ou simples piliers qui tournent sur eux-mêmes la plupart du temps. Il y a aussi des figures beaucoup plus compliquées. Cette fois, leur particularité réside dans leur transparence. Comme si on les voyait trop bien en face pleine... Bref, il vous faut là encore faire preuve d'une habileté démoniaque pour vous en sortir.

Pour repousser le tir, faites donc un tour sur vous-même.

Une fois évité tous ces « débris » de l'espace, vous pénétrez dans une base dont le centre est occupé par ce boss déjà rencontré à la fin de la Space Armada, au premier level. Mais cette fois, l'énorme générateur qui tourne jusqu'à vous rendre fou se révèle bien plus difficile à combattre. En effet, les trois proéminences, qui sont sur les murs et qui lui fournissent son énergie, se reconstituent quelques secondes seulement après que vous les avez détruites. La destruction du générateur est un travail de longue haleine qui réclame précision et patience. Si vous réussissez à passer, rassemblez ce qui vous reste de force pour les dangers de la planète suivante.

Admirez le crachin de feu du volcan.



Passage dans un canyon. Un bipede arrive (Macbeth).

MACBETH

Portant le titre du plus célèbre des drames de Shakespeare, cette planète va vous en faire voir de toutes les couleurs ! Elle va surtout

Pilonnez ce boss...

Attention à la bifurcation, c'est l'un des endroits les plus sensibles de Corneria level 3.

Le char d'assaut de l'espace.

Les osteroides du level 3.

Le boss des osteroides.

vous faire voir rouge, puisque c'est quasiment la seule couleur qui y existe. Bien davantage que dans le deuxième stage de Titania, le feu est à l'honneur. Macbeth est une véritable fournaise où vous devez, malgré la chaleur ambiante, garder constamment la tête froide.

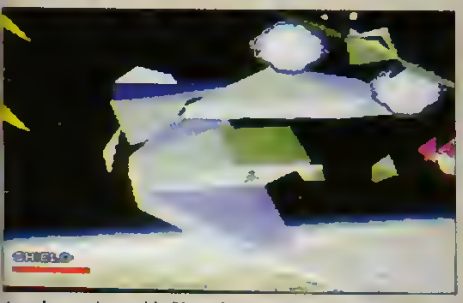
En plus des installations classiques au sol qui ne cessent pas de vous prendre pour cible, des ravins encaissés à l'intérieur desquels vous zigzaguez et des quelques bipèdes robots qui apparaissent de temps à autre, il vous faut faire extrêmement attention à ces éléments naturels que sont les volcans. Ils semblent prendre un malin plaisir à vous envoyer les roches enflammées qu'ils vomissent en continu. C'est chaleureux mais c'est aussi mortel. Enfin, je vous laisse faire connaissance avec le maître des lieux, un engin là encore difficilement identifiable mais qui est très impressionnant. Ici, les images parlent d'elles-mêmes !

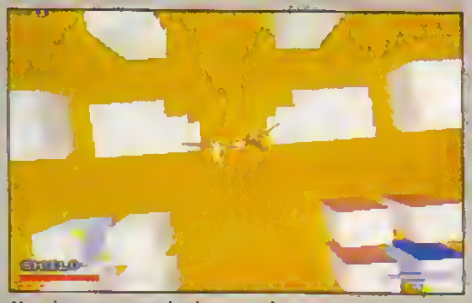
... et vous le verrez vous présenter ses entrailles.

VENOM

Enfin, voici le dernier niveau de l'ultime level. D'abord propulsé dans l'espace, il faut, après avoir essuyé les attaques de myriades de vaisseaux, vous débarrasser du boss de fin de niveau. Constitué de trois éléments distincts, il rassemble ses morceaux (genre robot transformable) pour constituer un énorme vaisseau de guerre. C'est le combat de David contre Goliath. Pour l'éliminer, votre seule chance est de trouver son point faible... et d'être assez précis pour tirer pile dessus.

Enfin, l'ultime phase vous attend. Après une vue plongeante qui vous ramène au niveau du sol, vous devez vous frayer un passage jusqu'au dernier boss. À ce niveau-là, il est inutile d'en dire plus. Il ne vous reste qu'à jouer et, comme nous, à suer sang et eau sur Starwing. La tâche est rude mais le plaisir que vous en retirerez sera grand. Et c'est bien ça le plus important ! ■


Le vaisseau s'assemble (Venon).


Vue plongeante pour la phase au sol.

Plein feu !

LE boss.

Actraiser

SUPER NINTENDO

première partie

Actraiser est un jeu inclassable qui sort vraiment de l'ordinaire. Alliant arcade et simulation, le combat que vous devez mener tient du divin...

À ce titre, on pourrait croire qu'il s'agit d'un remake de Populous ou de Power Monger. Cependant, dès la première phase de simulation, Actraiser se démarque par un style très personnel. Vous incarnez un dieu déchu qui se réveille dans son palais céleste après un long sommeil. Vous constatez alors que votre monde a vu toute trace de civilisation anéantie par le maléfique Tanzra, votre antithèse. Comme toute divinité n'existe que s'il y a des gens pour y croire, votre tâche consistera à restaurer la civilisation et la foi du peuple envers vous. Votre monde se divise en six territoires qu'il va falloir pacifier afin que des hommes s'y installent et fassent renaître de ses cendres votre culte.

LE CHOIX DU JEU

Sur la page de présentation, Actraiser vous propose deux options.

LA CARTE DU MONDE FÉERIQUE

Première rencontre avec l'ange qui vous assistera.

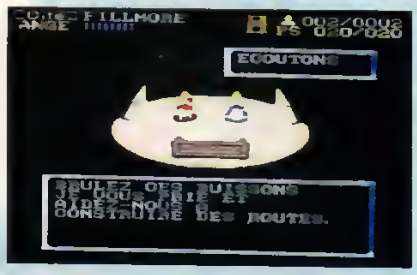
Vous déterminez si vous souhaitez jouer en mode arcade ou si vous préférez vous faire l'intégralité du jeu. Le second choix me semble de loin le plus judicieux. Il offre, en plus de l'arcade, un aspect simulation assez simpliste pour les amateurs du genre. En fait, Actraiser est vraiment un jeu tout public.

L'ARCADE

Au début, votre palais céleste survole la région de Fillmore. Des créatures dévouées à Tanzra sèment le chaos et la désolation. Toute vie y est pour le moment impossible. Il convient, dans un premier temps, de débarrasser cette région du mal avant d'envoyer vos propres Adam et Ève. Survolant votre monde, il ne vous reste plus qu'à projeter votre esprit dans une statue de guerrier, seul vestige de l'antique civilisation. Armé d'une épée, cette statue animée va entreprendre le grand nettoyage de printemps qui s'impose. Pourfendant ses adversaires, elle va traverser des niveaux plus ou moins longs avant d'affronter le boss qui contrôle la région. Pour vous faciliter la tâche, le parcours recèle de vies supplémentaires (paradoxal pour un dieu !), de cœurs ranimant la santé du guerrier ou de sources de magie. Pas moins de douze niveaux d'arcade (deux par région) vous attendent !

L'ASPECT SIMULATION

Une fois le boss vaincu, la vie commence à se développer. C'est là que débute la phase de simulation. Votre rôle consiste alors à assister le peuple que vous avez installé en écoutant attentivement toutes ses requêtes. À coups de miracles, vous allez préparer le terrain pour l'essor de la civilisation. Cependant, il subsiste quelques résidus du mal et votre peuple va se charger de les combattre. À l'aide du menu d'icônes, vous désignez les zones de construction prioritaires. L'objectif étant de conduire vos gens jusqu'aux antres des monstres afin que ceux-ci puissent être scellés à tout jamais. La population augmente, la civilisation évolue peu à peu. Mais, à certains moments, l'évolution peut se retrouver stoppée à cause d'événements divers, détaillés plus loin. En se développant, votre peuple fera des découvertes grâce à ses savants et à ses explorateurs. C'est alors que le porte-parole du peuple vous annonce qu'il a des offrandes à vous faire. Cela peut



Ecoutez attentivement les requêtes de vos sujets.

Le developpement et l'évolution d'une région s'effectuent sous forme de simulation.

Les petites bulles issues des maisons indiquent un probleme dans l'evolution.

La phase d'action permet de pacifier un territoire.

Aidez vos gens à sceller les antres des monstres.

Pendant les séquences d'action, vous incarnez un chevalier

aller d'un sort de magie (utilisable en mode arcade) à une découverte technologique (génie civil, navigation, etc.) que vous pourrez offrir ensuite à une autre civilisation. En règle générale, vous devez passer par deux séquences d'arcade, avant que la région n'atteigne son niveau d'évolution optimal. Signalons qu'Actraiser inclut également une notion de niveau d'expérience qui, en augmentant, accroît vos points de vie et de magie. L'expérience ne s'acquiert pas en fonction des monstres vaincus, mais selon le nombre de fidèles convertis. Mais trêve de paroles divines, place aux actes.

À ce niveau, c'est en hauteur que l'on trouve les options les plus intéressantes.

D'étranges créatures tentent de ralentir votre progression.

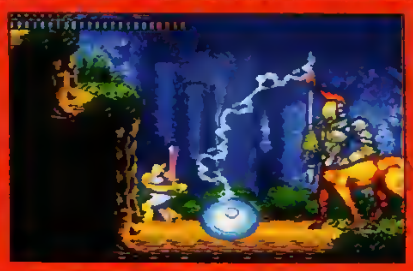
FILLMORE : ACTE I

Comme c'est la seule et unique région à laquelle vous accédez au premier niveau, c'est donc par Fillmore que la restauration de votre culte commence. Ce niveau se déroule essentiellement dans une forêt verdoyante, peuplée d'abominables créatures. À l'exception d'un arbre géant un peu plus résistant que l'ensemble des monstres du niveau, il n'y a pas

LE CENTAURE

Devant le bois, vous ne pourrez compter que sur votre épée. Cette espèce de centaure est armé d'une lance qu'il utilise de deux façons. Soit il vous charge, en abaissant son arme, soit il l'utilise pour lancer un sort de foudre. En vous mettant dans le coin de gauche en position accroupie, il ne pourra jamais vous toucher. Cependant vous devrez vous exposer, de préférence entre deux utilisations du sort de foudre. C'est le seul instant sans risque où il est vulnérable. Contentez-vous de lui porter deux ou trois coups d'épée par passe d'arme afin d'éviter sa contre-attaque.

Plaquez-vous contre le mur gauche, vous êtes hors de portée de la charge...



... ainsi que de l'attaque magique du centaure.

Après son attaque magique, attaquez ses jarrets.

Utilisez ces arbres mobiles comme moyen de locomotion.

de réelle difficulté. Il s'agit quand même d'apprendre à maîtriser les mouvements de votre guerrier. D'ailleurs, l'ergonomie est un peu étrange de prime abord.

ÉVOLUTION DE FILLMORE

Comme toute ville qui se respecte, son centre est déterminé par l'église. Dans le cas d'Actraiser, le temple sera le seul bâtiment présent en début de phase d'évolution. Vous ne pouvez pas intervenir directement, aussi vous faudra-t-il envoyer un ange qui sera votre porte-parole auprès des humains. Le terrain de la région de Fillmore est caractérisé par une épaisse couverture de buissons qui interdit tout développement de la ville. Il faudra donc accomplir quelques petits miracles, ne serait-ce que pour que vos fidèles continuent de croire en votre existence. Vous devrez détruire les buissons à l'aide de votre pouvoir de foudre. Il faut ensuite leur indiquer la direction dans laquelle développer Fillmore. N'oubliez pas les quelques antres de monstres ayant échappés à votre premier nettoyage. Dirigez votre peuple vers ces zones afin d'éviter que les créatures maléfiques ne ralentissent l'évolution en attaquant vos serviteurs. Au sud-est de Fillmore, une falaise déchire le paysage. Au pied de celle-ci, quelques rochers dissimulent le premier sort : le feu magique. Avec le pouvoir de foudre, les humains pourront le trouver et vous en faire don. C'est également ici que la source d'un mal très puissant occasionnera votre deuxième phase d'arcade. Un conseil, avant de l'attaquer, attendez que la ville atteigne un développement maximal. Votre niveau d'expérience sera augmenté en conséquence.

Dieu a tardé à intervenir : les constructions ont été détruites.

Sur la case frappée par la foudre, vous trouverez votre premier sort.

Après avoir pacifié une région, les hommes s'y installent.

FILLMORE : ACTE II

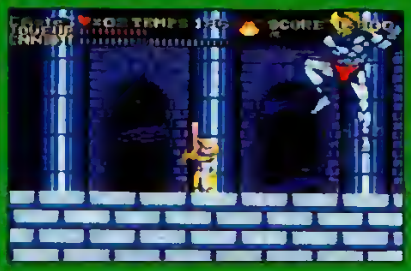
Ce deuxième niveau d'arcade ressemble à une succession de galeries souterraines. Les monstres sont déjà plus subtils au niveau des attaques. On notera que cette grotte se distingue par une succession de plates-formes qui exigent une certaine dextérité de la part du joueur.

Au feu ! Utilisez le miracle de la pluie.

La grotte se transforme rapidement en souterrain.

LE MINOTAURE

Le minotaure est surprenant par sa rapidité de mouvement. Comme pour tous les combats importants, gardez votre sang-froid. Bien que doué d'une force hors du commun, le minotaure possède un talon d'Achille. En effet, son attaque ne connaît aucune variante. Il se contente de sauter jusqu'à disparaître de l'écran de jeu et il réapparaît là où vous a vu pour la dernière fois. Il suffit de se décaler suffisamment pour éviter d'un saut la hache qu'il ne manquera pas de vous lancer en se réceptionnant. Avant qu'il ne reprenne son impulsion, gratifiez-le de deux ou trois bons coups d'épée.


Le minotaure saute et disparaît hors de l'écran.

Il réapparaît là où vous vous trouviez [illegible] d'une hache. Sautez pour l'éviter.

Lorsqu'il reprend son impulsion pour sauter, [illegible] deux coups d'épée.

BLOODPOOL : ACTE I

En débarrassant Fillmore de son dernier monstre, le peuple a découvert un deuxième point de magie. C'est maintenant au tour de la région de Bloodpool d'être pacifiée. Une nouvelle transformation dans la statue de guerrier s'impose. Vous êtes cette fois dans une zone marécageuse parsemée de multiples plates-formes. Plus résistants, les monstres de ce niveau peuvent occasionner une chute mortelle dans le marais. Rassurez-vous, cette nouvelle séquence d'arcade est relativement brève.

Utilisez le miracle du soleil pour assécher les marais.

Un niveau de plate-forme au-dessus des marais.

ÉVOLUTION DE BLOODPOOL

Le terrain de Bloodpool est caractérisé par ses marécages empêchant toute construction. Une fois encore, vous devrez faire bénéficier votre peuple d'un miracle sous forme de sécheresse. Vous assécherez peu à

LE LION AILÉ DES MARAIS

Deux échafaudages de plates-formes séparées par une portion de marécage, c'est le cadre de votre prochain combat. Votre nouvel adversaire n'est autre qu'un lion ailé des marais. En arrivant dans la zone des hostilités, placez-vous sur l'échafaudage de trois plates-formes situé à votre droite. Votre adversaire se place sur celles de gauche en sautant de l'une à l'autre pour cracher ses boules de feu. Lorsqu'il atteint la plate-forme supérieure gauche, il fait un bond sur la plus haute des trois plates-formes de droite. En restant en permanence sur celle du milieu, vous n'aurez qu'à sauter pour éviter ses boules de feu et lui asséner deux coups d'épée par saut.

Placez-vous sur les plates-formes de droite.

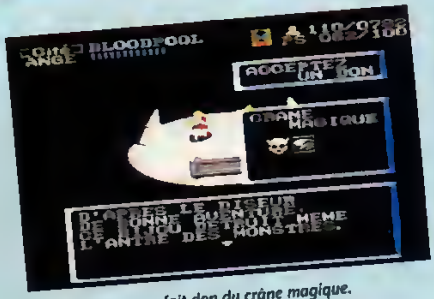
Évitez les boules de feu qu'il lancera successivement aux trois différentes plates-formes de gauche.

Attendez qu'il saute sur la plus haute des trois plates-formes de droite pour lui asséner un ou deux coups d'épée.

Sous les buissons...

... le dernier antre à sceller magiquement.

peu les marais, permettant ainsi à votre peuple de se développer. Très rapidement, le fils du chef disparaît et ce dernier ose vous en faire part. Il vous donne un pain destiné à nourrir son fils lorsque vous le retrouverez. L'offrande acceptée, vous n'avez plus qu'à la donoer à Teddy qui se trouve



Votre peuple vous fait don du crâne magique.

Vous retrouverez Teddy à l'entrée de la grotte donnant sur le lac empoisonné.

à l'entrée de la grotte près du lac. Dans l'un des antres parsemant la région, vos fidèles découvriront un crâne magique. Les pouvoirs de cette relique permettent de sceller l'antre sud-ouest inaccessible aux habitant de Bloodpool. L'eau du lac sera alors purifiée, et les gens de Bloodpool pourront pêcher. Plus tard, l'évolution de Bloodpool va passer par une découverte dont on se serait bien passé : le stress. Les habitants seront alors dans l'incapacité de travailler jusqu'à ce que vous trouviez une solution. Nous y reviendrons...

BLOODPOOL : ACTE II

À l'ouest de Bloodpool a été érigé un château avant même que vous ne pacifiiez cette région. À n'en pas douter, c'est bel et bien un repaire du Mal que vos fidèles vous demanderont de détruire. Le parcours est assez long, et c'est encore l'adresse qui sera votre atout principal. Explo-

Zoom et rotation menant à une nouvelle phase En fermant le dernier antre, l'eau du lac retrouver a sa purete originelle.

Zoom et rotation menant à une nouvelle phase d'arcade.

Sur les créneaux du château.

L'orbe recele une source de magie qui s'avere tres utile contre le boss.

rez bien le château avant d'affronter le boss. Deux points de magie peuvent être récoltés pour la durée de l'acte II seulement.

KASANDORA : ACTE I

En prenant votre forme de guerrier, vous allez une nouvelle fois entreprendre le nettoyage de la troisième région. Les dunes de Kasandora sont peuplées de créatures aussi bien végétales qu'organiques. Ces nouveaux adversaires s'avèrent être de bien meilleurs combattants que ceux précédemment rencontrés. On

Même la flore vous est hostile.

Méfiez-vous des trajectoires de ces créatures ailées.

retiendra principalement de ce niveau sa relative longueur. Elle exige une bonne dextérité pour déjouer les pièges des plates-formes.

ÉVOLUTION DE KASANDORA

Avant tout travail de construction, vous devrez encore effectuer des miracles en faisant pleuvoir. Les dirigeants de la Cité vous confieront qu'un de vos sujets s'est égaré dans le désert. Le seul moyen de le retrouver consiste à construire dans sa direction mais, malheureusement, il sera

Des créatures plus balèzes que vous ont déjo succombé ici.

déjà mort de soif. Pour vous aider, le chef de Kasandora va découvrir et créer la première musique qui s'avère être un excellent remède contre le stress. Transmettez alors cette découverte aux habitants de Bloodpool

LE MAGICIEN

Placez-vous légèrement sur la gauche de l'écran.

Frappez un ennemi d'un coup si c'est nécessaire.

Attaquez-le à chaque fois qu'il apparaît sur la plate-forme inférieure.

Lorsqu'il a perdu la moitié de son énergie, vous pouvez frapper votre magie.

... avant qu'il ne se transforme en loup-garou.

Le boss du château possède une technique de combat assez semblable à celle du monstre des mines. Cependant, lorsqu'il a perdu la moitié de son énergie, il se transforme en loup-garou, bien plus efficace au combat. La solution consiste à garder vos six points de magie pour les utiliser juste avant la métamorphose. Pour l'entamer, placez-vous à gauche du centre de l'écran. Le magicien se téléportera sans doute sur l'une des trois plates-formes de gauche. Lorsqu'il se trouve sur la plus basse, frappez-le entre son bâton et son sol de fouche. Quand vous aurez à énergie arrive à sa moitié, employez la partie de vos magiques. Immédiatement

LE VER DES SABLES

Maintenez la direction enfoncée sur la gauche pour éviter de glisser au fond de la cuvette.

Il attaque par des jets de pierres tant que vous ne le touchez pas.

Le léger décollage de la pierre lui laisse un petit espace de sécurité.

Balancez toute votre magie dès que possible avant de le terminer à l'épée.

Mettez-vous en courir de la manière pour éviter les pierres d'un saut.

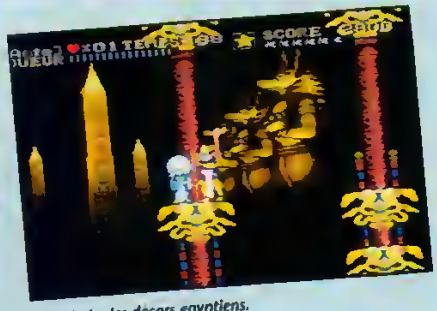
pour qu'ils se remettent au travail. D'autre part, les pluies diluviennes que vous déclenchez vont désensabler une pyramide maléfique qui constitue l'acte II de la pacification de la région.

LA PYRAMIDE : ACTE II

Cette nouvelle phase d'arcade se déroule dans la pyramide qu'il faudra explorer dans son intégralité. C'est encore un niveau assez labyrinthique dont les décors égyptiens sont vraiment remarquables. Une succession de plates-formes vous y attend. Sachez aussi qu'à proximité des obélisques vous découvrirez un point de magie, mais il n'est pas indispensable. C'est au terme de votre combat avec le boss de ce niveau que prend fin l'aide de jeu de ce mois-ci. Dans le prochain numéro, nous verrons comment pacifier les trois derniers territoires... mais vous avez déjà là pas mal de pain sur la planche.

Wolfen

La pyramide est un antre que vous devrez sceller vous-même.


On admire les décors egyptiens.

Quoi de plus normal que de rencontrer des momies dans une pyramide ?

Fertilisez le désert en faisant tomber la pluie.

L'ange survole la case dans laquelle se trouve le sort « poussière d'étoiles ».

LE PHARAON

Un peu semblable au minotaure dans son style de combat, le pharaon ne [illegible] pas trop [illegible] de problèmes. Je l'aurais mieux vu dans les premiers niveaux. Il traversera votre écran en [illegible] et [illegible] longuement sur vous. Adoptez la même technique de combat que pour le minotaure et vous [illegible] rapidement à bout.

Le pharaon traverse l'écran en lévitation.

Des qu'il vous [illegible] à proximité, attaquez votre [illegible] attaque.

[illegible] de l'affaire sans [illegible] problème.

EXCLUSIF PLAYER ONE : LE

Au moment où vous lirez ces lignes, les premières scènes du film Double Dragon seront en cours de tournage ! Découvrez immédiatement l'histoire de cette nouvelle adaptation cinématographique d'un jeu !

Après Super Mario et en attendant les combattants de Street Fighter II, c'est donc les frères Lee qui vont avoir les honneurs du grand écran puisque le tournage du film *Double Dragon* va commencer à Cleveland, Ohio. *Double Dragon* sera le premier long métrage de Jim Yukich, un spécialiste du clip vidéo, récompensé par plusieurs prix pour son travail dans l'industrie du disque. Yukich a dirigé — entre autres — le clip « We can't dance », de Genesis.

NEW ANGELES

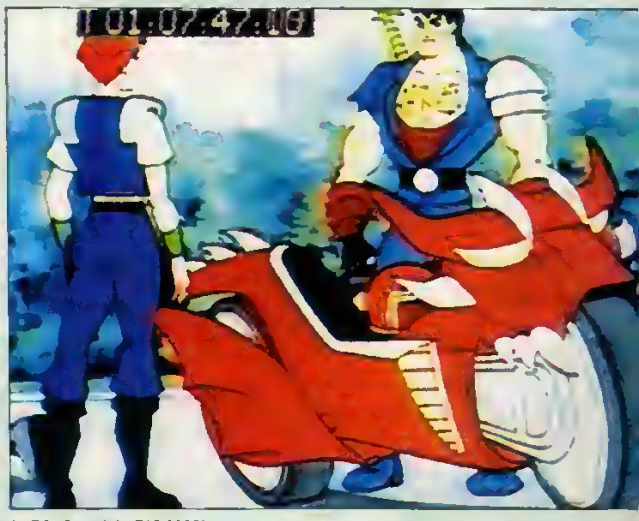
Double Dragon se déroulera en 2007, dans New Angeles, c'est-à-dire ce qui reste de Los Angeles après un énorme tremblement de terre qui a ravagé la majeure partie de la métropole. Le cataclysme passé, les survivants ont été plongés dans un règne de terreur où des gangs de brutes assoiffées de sang font régner leur loi. Ces nouveaux barbares ont pour noms les **Wild Ones** (des sortes de clones de Marlon Brando dans *L'Équipée sauvage*), les **Clowns**, les **Mohawks**, les **Maniacs**, les **Geeks** et les **Postmen** (déguisés en postiers, ils hurlent « Airmail ! » en attaquant leurs victimes). La police n'a pas réussi à éliminer ces hordes et a dû se résigner à signer un traité avec ces sauvages, où il est stipulé que les forces de l'ordre contrôleront uniquement New Angeles le jour, alors que la nuit sera l'apanage des loubards, qui sillonnent la ville pour piller ce qui reste debout.

KOGA SHUKO

Tel est le nom d'un businessman sans scrupules (il devrait être interprété par **Robert Patrick**, le T-1000 de *Terminator 2* !) qui rêve d'unir tous les gangs sous son commandement afin de contrôler New Angeles ! Apprenant l'existence du légendaire médaillon du Double Dragon, Shuko envoie Lash, sa tueuse préférée, le chercher dans un monastère tibétain. Le médaillon est né du sacrifice d'un bon roi, qui gouvernait la Chine des milliers d'années auparavant. Son royaume assailli par les forces du Mal, le monarque se sacrifia pour créer ce médaillon mystique, grâce auquel les forces du Bien purent restaurer l'ordre et la paix ! Mais Lash ne réussit à rapporter à New Angeles qu'une moitié du médaillon. Pourtant, bien qu'incomplet, le talisman recèle d'énormes pouvoirs qui permettent à Shuko de se métamorphoser en une sorte de spectre surpuissant ! Shuko comprend alors qu'il pourra devenir l'homme le plus puissan

Le DA (Copyright DIC 1993).

Le DA (Copyright DIC 1993).



Le DA (Copyright DIC 1993).

FILM « DOUBLE DRAGON » !

de la Terre en réunissant les deux morceaux du médaillon !

BILLY & JIMMY

Le morceau manquant du médaillon est accroché au cou de Satori, une belle Eurasienne, qui sert de mentor à Billy et Jimmy Lee, deux jeunes as du combat martial. Afin de survivre, les deux frangins doivent (à la manière du Van Damme de *Coups pour coups*) participer à des tournois d'arts martiaux plus ou moins clandestins. Le plus jeune des deux frères, l'enthousiaste Jimmy, est l'opposé de Billy, qui est un combattant calme et précis. Ensemble, les frères Lee forment une équipe puissante mais vulnérable à cause des différences de caractère et de comportement qui séparent Jimmy et Billy. Ignorants des pouvoirs du médaillon, Jimmy et Billy vont être attaqués par les sbires de Shuko, prêts à tout pour satisfaire leur maître. Utilisant les pouvoirs de sa moitié d'amulette, Shuko accomplit son rêve : réunir les gangs ! Il lance alors la meute aux trousses des frères Lee qui ne pourront compter que sur leur surprenante habileté au combat pour survivre !

DOUBLE DRAGON

Ainsi commencera le film *Double Dragon*. Nous préférons nous arrêter là pour vous réserver le plaisir de découvrir l'évolution de l'histoire lorsque le film sortira. Ça devrait être au début de l'année prochaine aux États-Unis. *Player One* vous annoncera la date de la sortie française dès qu'elle sera connue ! En attendant, on peut espérer à juste titre que le film tiendra toutes ses promesses. Les effets spéciaux pyrotechniques ont été confiés à Joseph et Paul Lombardi, qui ont travaillé ensemble sur *Le Parrain*, *Apocalypse Now* et le film... *Super Mario Bros !*

La BD ! (Copyright Marvel 1993).

La BD ! (Copyright Marvel 1993).

DA ET BD !

Réjouissez-vous, fans des Lee brothers ! En plus du film, les exploits de vos héros sont aussi adaptés en dessin animé ! Oui, la compagnie DIC, qui animera également les aventures de Sonic, vient de terminer treize épisodes d'une demi-heure du DA *Double Dragon* ! L'animation est du niveau habituel des DA américains. La diffusion de la série commencera à la fin de l'année aux États-Unis. Avec ce succès, DIC annonce la mise en chantier de pas moins de 52 épisodes ! Histoire de vous exciter davantage, sachez que Matt Murdock est presque devenu fou en regardant le premier épisode ! Mais ce n'est pas tout ! Le titan du jouet Tyco vient de signer un contrat pour inonder le marché du jouet de figurines et autres produits dérivés à la gloire des frères Lee ! Ça continue encore puisque les Marvel Comics (la société des X-Men) annoncent une nouvelle série de comics *Double Dragon* qui doit commencer cet été. Elle suivra donc la mini-série de six épisodes publiée fin 1991, qui était (notez-le, car c'est plutôt rare dans le genre du « comics-merchandising ») franchement sympa ! Les amateurs peuvent encore en trouver quelques rares exemplaires en appelant l'importateur Album (43 54 67 09). Enfin, on annonce un nouveau jeu Double Dragon, qui accompagnera le film. C'est tout pour ce mois-ci. Tant mieux pour vous ! ■

CINÉ NEWS

• ***Arnold Schwarzenegger** va retrouver **James Cameron**, le metteur en scène des* Terminator *pour un nouveau film dont le tournage débutera cet été : ça s'appelle pour l'instant* True Lies, *et c'est un remake de* La Totale *de Claude Zidi ! Arnold sur les traces de Thierry Lhermitte ? Incroyable ! En tout cas, James Cameron est très content puisqu'il a annoncé que « ce film retrouvera le style d'action de ses précédentes collaborations avec Arnold, tout en abordant un genre nouveau » (l'humour en l'occurrence). Arnold interprétera un expert dans le contre-terrorisme nucléaire, qui devra faire face à des problèmes familiaux inattendus ! Cameron a également toujours en projet un film* Spiderman.

• *De son côté, **Steven Spielberg** termine* Schindler's list, *son nouveau film prévu aux États-Unis à la fin de l'année. Radicalement différent de* Jurassic Park, *qui sort ces jours-ci aux États-Unis (le 20 octobre seulement en France),* Schindler's list *racontera la vie d'un industriel allemand qui a sauvé des milliers de juifs de l'extermination nazie. Avec Liam Neeson* (Darkman). *Spielberg a aussi en prévision un DA* Jurassic Park, *dans lequel les dinos s'en prendront à New York et un remake (décidément, les idées se font rares à Hollywood) du téléfilm français* La Fracture du myocarde, *intitulé pour l'instant* Cross my heart.

• *Enfin, **Irvin Kerschner**, le metteur en scène de* L'Empire contre-attaque, *dirigera un remake (encore et toujours) du classique de la SF des années 50,* Planète interdite.

L'ACTUALITÉ DE LA

Aaargh ! Les éditeurs de bédés seraient-ils des fourbes sadiques ? Alors que la planète entière pleurniche sur la crise, voici que ces commerçants rusés lâchent sur le marché une kyrielle de bouquins séduisants — que dis-je, essentiels ! — pour tout vrai lecteur de *Player One* ! On leur reprocherait presque de nous prendre par les sentiments (les veules), mais les ouvrages dont nous parlons sont tellement BONS qu'on rentrera tout de suite dans le vif du sujet...

Souvenez-vous : il n'y a pas si longtemps, nous n'étions que des primates prognathes et velus, créatures frêles opposées aux éléments. C'était il y a un million d'années, au tout début du Quaternaire. Vous commencez à piger : oui, les volcans, les machairodus, les rhinos laineux, les steacks de mammouth... Les seules distractions de l'époque s'appelaient « peinture » (Lascaux), « safari » (merci monsieur Silex) et « bang-bang-fuck-fuck » (avec la Vénus de Brassempouy) ! Pourtant, au coin du feu, les chamans décharnés perpétuaient la tradition primitive et tabou du bop, cette première et primitive expression du « fun ». Le bop ! Le dinosaur bop ! !

JMA

Ainsi, même nos plus anciens aïeux s'éclataient grâce au bop, ce rythme aussi ancien que le grésillement d'une branche foudroyée lors d'un orage. Les anthropologues les plus savants l'écrivent : malgré l'abîme du temps, le bop se perpétue. On le retrouve aux premiers rangs d'un concert hardcore (slam) ou encore chez les mages vaudous des Caraïbes. Oublions le troisième millénaire ! Le bop juju existe encore ! Il manquait pourtant au bop (goo-goo muck) une traduction dans le langage aimable de la bédé, des comics. Depuis quelques années, c'est chose faite ! Rendons grâce à Jean-Marie Arnon, scénariste et dessinateur de bédés, pour sa série, justement intitulée... *Dinosaur bop* !

TRONÇONNEUSE

Ce riant campagnard a débuté dans la vie en assurant la difficile tâche de bûcheron. Pendant des années, notre ami vécut donc paisiblement dans une hutte en rondins au fin fond de la

Corrèze. Les espaces vierges de ces contrées reculées éveillaient cependant des échos oubliés dans l'âme fruste (mais noble) de cet ouvrier. Ainsi, notre ami meublait ses longues soirées en écoutant du rock'n roll (du vrai, estampillé « genoux dans la glaise ») et en lisant des comics (les vrais, durs comme l'acier, écrits et dessinés par Jack Kirby, comme les *New gods*, *Mister miracle* ou les *4 Fantastiques* écrits par Stan Lee). Peu à peu, une envie irrépressible de dessiner, de raconter, s'empara de ce brave et, sans préméditation, JMA conçut le concept du *Dinosaur bop* ! Rétrospectivement, il est évident que l'environnement proto-historique dans lequel le futur auteur vivait eut une influence décisive dans la gestation de cet hybride étonnant qu'est la série *Dinosaur bop*...

SHAMAN BLUES

Il faut le dire, au moment où paraît le quatrième tome du cycle *Dinosaur bop* : cette série mélange comics (lourde influence Kirby), rock'n roll (du vrai, pas de la guimauve)

BANDE DESSINÉE !

et feeling préhistorique omniprésent. Vous savez donc que votre libraire (joyeux ou pas) peut vous commander les quatre livres (tétralogie ?) de JMA. La préhistoire chez soi ! L'idéal pour comprendre *Jurassic Park*. Des récits simples, virils et séculaires. Dépêchez-vous de vous mettre en chasse : la première bédé préhistorique est là !

ARR-VI

Le succès ne tardant pas, JMA s'est quelque peu civilisé et s'est installé dans une ville. Là, l'auteur hominien a découvert la technologie et ses potentiels vertigineux. Assimilant rapidement, JMA a été séduit par la réalité virtuelle (RV), qui sera probablement le sujet inattendu de son prochain opus. Grosso *modo*, on sait déjà que ce nouveau titre traitera des affres d'une jeune ingénue, brinquebalée d'univers virtuel en univers virtuel. On vous en reparlera. C'est pas tous les jours qu'un pithécanthrope s'aventure dans la cyberzone. En attendant, débrouillez-vous pour découvrir *Dinosaur bop* !

***Dinosaur bop*. Quatre volumes parus (Éd. Zenda/ Glénat). Dernier titre : *Shaman Blues*.** ■

JEEPSTER REVIENT !

Revenons au XXe siècle. Mieux, enfonçons-nous dans le futur et commençons une balade homérique dans l'avenir, en compagnie du dessinateur Francard et du scénariste Giordano.

La parution du *Secret des tubulaires*, seconde aventure de Jeepster, nous permet donc de revenir sur ces deux allumés complets de mangas et de comics, j'écrivais (en gros), à l'occasion de la sortie du premier volume de la série, que Francard et Giordano comptent parmi les auteurs modernes de la bédé française qui ont su (ils ne peuvent pas faire autrement car c'est inné chez eux) faire la jonction entre la BD franco-belge (soignée et peaufinée) et le rythme incroyable des mangas, les bédés japonaises que vous aimez tant. Ainsi, peut-être même à trente secondes de chez vous, de jeunes mecs écrivent et dessinent des histoires qui sont totalement faites pour vous, fans de Dragonball, de Street Fighter et d'Akira ! Francard et Giordano en font partie.

« Mouais, Inoshiro, t'es sûr de c'que tu dis ? me demande donc un sceptique. — Oui, mon pote. » D'ailleurs, rien que pour la crédibilité : sachez, o amis lectrices et lecteurs, que le scénariste rassemble les caractéristiques suivantes : premièrement, ce n'est pas le mari de la femme-cinéma de Canal+ ; deuxièmement, ce n'est nul autre que notre **Matt Murdock**, oui, LE Matt de *Player*, qui teste comme une brute des hits comme Double Dragon, bref, un brave ! Ceci dit, et tout copinage mis de côté, les milliers de lecteurs du premier tome seront d'accord avec moi : Jeepster est bel et bien une série trempée dans l'acier.

Après un premier volet d'exposition où les lecteurs découvraient les joies du futur et les crayonnés prometteurs de Francard, voici donc une seconde incursion, particulièrement byzantine, dans cet avenir proche et indéterminé où des gangs de kids se fritent dans un univers de jeux virtuels, de conquête spatiale quotidienne et de love-story authentique. Seul reproche : dommage qu'il faille patienter des mois pour découvrir la suite ! Moi, je verrais bien un mensuel *Jeepster* ! On peut toujours rêver : un jour peut-être, les bédés françaises reviendront en masse dans les kiosques, à la manière des mangas. En tout cas, les vraies bédés européennes des années 90 arrivent enfin. En première ligne : *Jeepster* ! ***Jeepster* de Francard et Giordano (Éd. Dargaud). Dernier titre : *Le Secret des tubulaires*.**

LES TORTUES NI

Plus que quelques semaines de patience ! C'est en effet le 21 juillet que sortira le troisième film dédié aux plus fameuses tortues du monde. Et ces retrouvailles sont placées sous le signe de l'authenticité puisque Kevin Eastman et Peter Laird, les pères des Tortues, ont supervisé ce nouveau chapitre de la geste de nos amis à carapace !

La première adaptation cinématographique des TMNT mélangeait habilement la violence des comics originaux avec l'aspect plus « tout public » développé dans les dessins animés et les produits dérivés. On connaît le succès récolté par *TMNT 1*. La suite logique s'écarta sensiblement du premier volet, en insistant sur l'humour afin d'atteindre encore plus directement le public des tout-petits. La plupart des fans des « vraies » Tortues, celles nées dans les pages du comics d'Eastman et Laird, en conviendront : quelles que soient les qualités de cette *sequel*, le résultat trahissait cependant l'esprit original de l'univers de nos quatre héros, Leonardo, Rafaello, Michelangelo et Donatello. Le succès étant quand même au rendez-vous, une seconde suite fut évidemment mise en chantier...

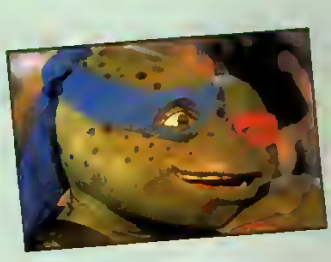
SHOGUN

Peu satisfaits du ton de *TMNT 2*, Eastman et Laird ont donc suivi autant que possible l'écriture de l'histoire du troisième volet. Tant mieux ! Avec ces deux fous, le fan le plus méfiant sait que le scénario respectera les éléments qui ont fait la popularité des Tortues : baston (beaucoup), humour (un peu moins), délire (tout le temps), pizzas (des tonnes), etc. Ainsi, on ne sera pas étonné d'apprendre que cette aventure, totalement inspirée par les comics, expédie les Tortues en plein Japon féodal ! Oui ! Vous allez vous régaler !

SCEPTRE

Grâce aux pouvoirs d'un sceptre magique, les Tortues disparaissent de leur bien-aimée New York et surgissent en pleine émeute paysanne ! Parallèlement, un groupe de samouraïs fait le voyage inverse. Quelques minutes après le début du film, l'ordre de l'Univers est déjà en péril ! Pourtant, le but du voyage des Tortues est on ne peut plus clair :

Une rare photo du trisaïeul de Ryu.



Leonardo

retrouver la malheureuse April, qui a inauguré malencontreusement ce nouveau genre de périple. La pauvresse a désespérément besoin d'aide puisque les habitants du château où elle a échoué la prennent pour une sorcière ! Leonardo and co arriveront-ils à temps pour empêcher qu'April subisse le sort de Jeanne d'Arc ? Les samouraïs vont-ils semer la panique à Times Square ? Quelle sera leur réaction devant la télévision ? Où trouver des pizzas dans la campagne féodale nippone ? Les méchants seront-ils rossés ? Seule la vision de *TMNT 3* pourra vous apporter la réponse, fidèles lecteurs !

PIRATES

N'ayons pas peur des mots : la situation craint complètement dans ce morceau d'espace-temps. En

Le daimio

NJA ARRIVENT !

La mort de Rafaello ?

plus de l'arrivée des Tortues et de la disparition de l'escouade de samouraïs, le seigneur du coin s'apprête à écraser une rébellion de paysans aussi démunis que courageux. Pour ce faire, le daïmio n'hésite pas à s'adresser à un pirate occidental, qui lui propose la location des derniers joujous en vogue en Occident : rien de moins qu'une armurerie de canons et mousquets qu'un

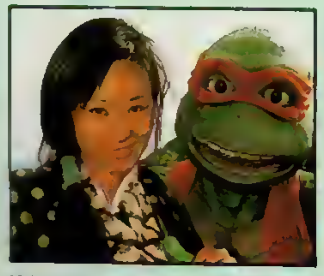
Waouh ! Vivian Wu, l'egerie des rebelles

équipage de brutes manieront avec sauvagerie. Face à eux, les paysans semblent bien vulnérables. Et le courage indomptable de leur égérie risque bien de ne pas être suffisant ! Ah, là, là ! tout ça devient shakespearien ! Mais, heureusement

pour le bon droit, les opprimés vont trouver de nouveaux champions en la personne des quatre Turtles. Le sinistre shogun n'a qu'à bien se tenir : le résultat final de la lutte est annoncé par une prophétie !

COMBATS ! NINJAS !

Voici donc les données essentielles de cette nouvelle épopée. Cool, non ? Et le plus beau, c'est que les espoirs des spectateurs ne seront pas déçus ! En effet, il semble que tout ait été fait pour que le cycle des Tortues connaisse un nouveau départ. Les moyens sont balèzes (c'est à ce jour le film le plus coûteux jamais consacré aux Tortues). La mise en scène est souvent classe (l'action commence par une scène de poursuite à cheval, sur fond d'énorme soleil levant). Les trucages sont excellents. Même les détails historiques ont été minutieusement peaufinés puique la production n'a pas hésité à recruter un historien japonais pour garantir la crédibilité du décor historique. Impitoyable, l'érudit a exigé le remplacement d'un bouddha, placé sur le plateau par



Michelangelo est un happy turtle !

un ignare, par un symbole shinto. Bref, les Tortues reviennent vraiment !

COWABUNGA !

Sachant que tout le monde éprouve de la sympathie pour les Tortues, nous pouvons donc nous réjouir de savoir qu'après une dure journée de plage, nous pourrons retrouver les Teenage Mutant Ninja Turtles au cinéma ! Leur meilleur film arrive ! Cowabunga ! ■

Splinter.

LE 23 JUIN : SUPER

Le voilà enfin, le film tant attendu dédié au plus célèbre plombier du monde, Monsieur Mario de Brooklyn, l'idole absolue du monde des jeux ! Oui, c'est vrai, Mario LE FILM arrive ! Aaaarrhh !!

Mine de rien, ça me fait tout drôle d'écrire ce papier. Ça fait pas loin d'un an que *Player* suit la production de ce film et, finalement, la sortie semble arriver presque par surprise ! Et pourtant, c'est vrai, le film est là !

INTRO

Répétons-le encore : le film *Mario* a été « pensé » comme une introduction au perso de Super Mario, à savoir le récit des événements, évidemment incroyables, qui ont transformé un artisan anonyme de Brooklyn, New York, en Super Mario, en titan du jeu vidéo ! Pour simplifier, disons que le metteur en scène Roland Joffé *(La Déchirure, Mission, La Cité de la Joie)* réalisa un beau matin l'énorme pouvoir exercé par les jeux de Miyamoto sur ces gamins qui, comme vous, restent scotchés devant leur écran et passent des heures à manipuler le moustachu en salopette. Comprenant subitement que l'avenir est en train de s'écrire devant lui, le réalisateur imagine un « film » consacré à la petite créature qui saute devant lui. Joffé décide alors de tout faire pour être le maître d'œuvre du projet. Passons sur les laborieuses tractations qui suivirent. Quelques mois plus tard, Joffé rentre finalement dans le vif du sujet... le tournage !

MAMMOUTH

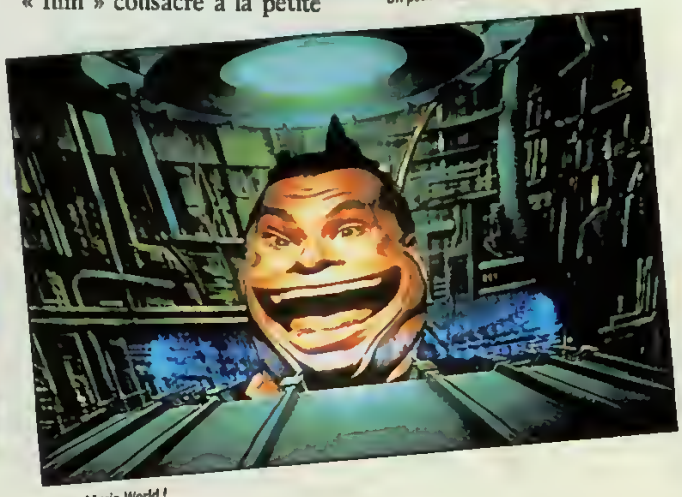
Notons quand même que le projet a attiré l'intérêt de colosses de l'industrie du ciné. À preuve, la sortie américaine massive du film, le 28 mai, distribué par Hollywood Pictures (une compagnie du groupe Disney), qui va bombarder les cinquante états de plus de 2 500 copies ! Détail savoureux, l'ami Mario devrait se ruer à l'assaut du box-office yankee en même temps que le *Cliffhanger* de Stallone. Résultat de l'empoignade dans le prochain *Player*. Mario contre Rocky... Les paris sont ouverts ! Autre territoire ultra-sensible, le Japon de Miyamoto, où le film sera lâché cet été. Le distributeur local s'est assuré le concours de la télé, et on peut à juste titre prévoir un certain nombre d'opérations de promo dantesques. À titre indicatif, notons que cette société s'était fait remarquer pour le lancement du film *Twin Peaks*, pour lequel elle avait organisée des simulacres d'enterrement de Laura Palmer à travers le Japon !

Un petit dino de Dinohattan

CRÉDITS

Mais revenons à Mario. Joffé dans le coup, on ne sera pas étonné de savoir que le film a bénéficié d'un budget très important (quarante millions de dollars !). Dans ces conditions, le casting bestial ne surprendra personne : Bob Hoskins *(Roger Rabbit)* joue Mario, John Leguizamo *(Hangin' with the homeboys)* se charge

King Koopa (Dennis Hopper).



Super Mario World !

MARIO... LE FILM !

Voyages interdimensionnels.

Super Mario World !

de Luigi, et c'est nul autre que le mythique Dennis Hopper *(Apocalypse now)* qui interprète le boss du film... l'infect King Koopa ! C'est déjà bon signe. On ne reviendra pas sur l'histoire, que nous vous avons déjà présentée en avril (*Player* n° 30). Par contre, il est toujours utile de citer le responsable des décors, j'ai nommé Monsieur David Snyder, l'architecte de la mégapole de *Blade Runner*. Une fois de plus, l'homme s'est employé à créer un décor hallucinant, complètement déliquescent, la méphitique Dinohattan, capitale de Koopa ! Hé, hé, hé !... Et les effets spéciaux ? Hein ? Pas mal ?

SFX

Super Mario Bros en est bourré. De toutes sortes. Paul Lombardi, un vieux de la vieille que l'on retrouvera dans *Double Dragon*, a supervisé la fabrication des gadgets comme les flingues, les bagnoles ou les appareils de torture de Koopa (la chaise de « dé-évolution », châtiment ultime !). L'ordinateur ainsi que les « matte-paintings » ont été utilisés par Chris Woods, responsable des scènes où les personnages changent de dimension. Mais au-delà des beaux trucages, vous allez en prendre plein la tête côté créatures ! Ouaip ! Afin d'exécuter ses basses besognes, le reptilien Koopa emploie une troupe de Goombas, des sections de brutes abruties, massives et dévouées. Ces giga-monsters ont été réalisés avec des créatures entièrement mécaniques et des « marionnettes », pour les plans d'ensemble. Mais le plus beau, le plus fabuleux, le vrai choc du film, c'est...

YOSHI !!

Le petit dino des jeux devient un bébé tyrannosaure pour le film ! Toutes les scènes impliquant Yoshi sont sidérantes de réalisme. À croire que Joffé a découvert un vrai T-rex survivant du Jurassique. Tellement fort qu'on n'ose imaginer ce que donneront les dinos de Spielberg ! Pour sa part, le petit Yoshi du film *Mario* est tellement beau qu'il en devient émouvant. Mais notre devoir de journaliste nous impose de vous révéler que, les dinosaures ayant disparus depuis des lustres (vous saviez ? Bon, désolé !), le Yoshi du film est une merveille de technique, qui a coûté plus de trois millions de francs ! La créature peut accomplir 64 mouvements ! Truffé d'électronique, le T-rex est, entre autres, construit avec du latex. Bah ! Je n'en crois rien. Cet animal est tellement vrai que la vérité s'impose d'elle-même : Yoshi existe ! Il reste encore des dinos ! Attendez-vous à très, très fort, les amis. Vite, un film sur Yoshi !

COOL

Bon, vous savez déjà que le film m'a plu. N'étant pas un spécialiste du moustachu, je ne peux imaginer ce que penseront les fans ultimes du plombier de Miyamoto. Tout ce que je peux vous dire, c'est qu'en tant que spectateur, je ne regrette pas du tout cette attente d'un an. Vrai ! Le film dirigé par Rocky Morton et Annabel Jankel, deux Angliches réputés pour leur série télé *Max Headroom*, devrait, à mon avis, satisfaire tous ceux qui aiment le chouette ciné. Tout simplement. De toute façon, je le sais, vous irez le voir. Quoi qu'il arrive. Maintenant, il ne reste plus qu'à espérer une suite. Dépêche-toi Hollywood, je commence déjà à attendre.

Inoshiro

NEWS

Robocop 3 *sortira le 7 juillet.*

C'est confirmé ! Le Last action hero *de Schwarzie ouvrira en France le 11 août. Yee pee pee !*

La comédie Groundhog Day, *qui était annoncée pour juin, est reportée* sine die.

Amusant et idéal pour vos petits frères et sœurs, Ninja Kids *est une comédie tout public, agréable et sympa.*

Pas encore vu, mais paroît-il remarquable : Dragon, *la biographie de Bruce Lee, qui sort le 23 juin. Rob Cohen, son metteur en scène, devrait filmer une adaptation du* King Kull *de Robert E. Howard, le père de Conan.*

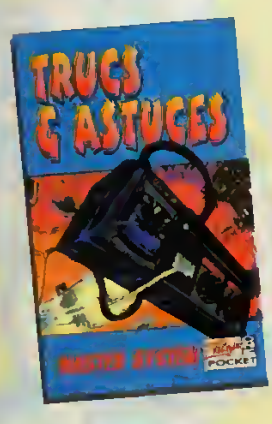
POUR SURVIVRE

DANS LA JUNGLE DES JEUX VIDÉO,

LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET.

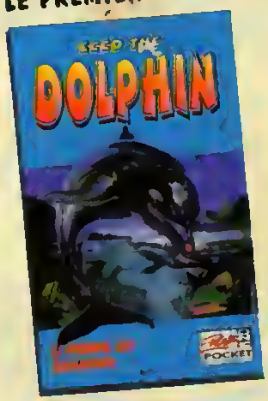
TOUS LES TRUCS ET LES MEILLEURES ASTUCES
SUR TOUTES VOS CONSOLES PRÉFÉRÉES.

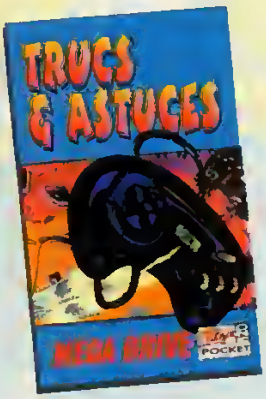
NOUVEAU !!!



STREET FIGHTER II,
LE MEILLEUR JEU DE BASTON.

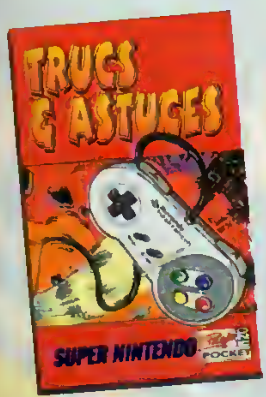
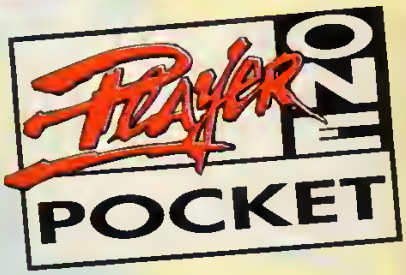
ECCO THE DOLPHIN,
LE PREMIER JEU ÉCOLOGIQU





SONIC 1 & 2,
LA TOTALE
SUR LE HÉRISSON
SPEEDÉ.

TINY TOON ET
CASTLEVANIA IV,
DEUX HITS
POUR LE PRIX
D'UN SEUL.



à partir de
29ff.